3 '96

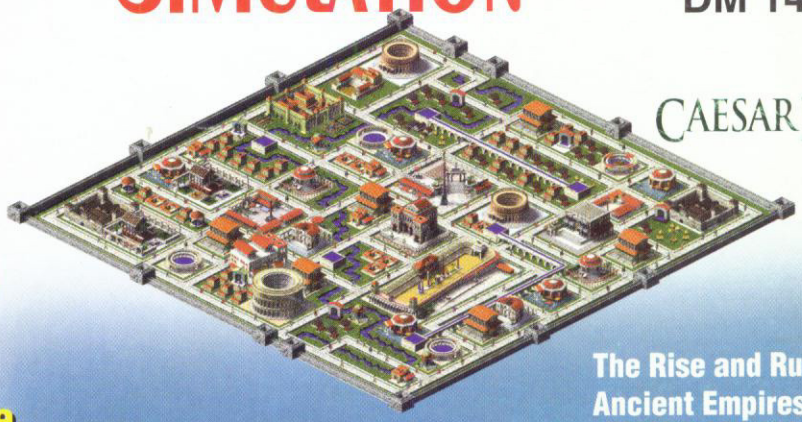
mit CD-ROM

Computerspiele und mehr

PC Spiel SPECIAL

Strategie & Simulation

ISSN 0949-1198
öS 118 sfr 14,80
hfl 19,80 lit 17000
DM 14,80



The Rise and Rule of Ancient Empires

Fabelhafte Vollversion inklusive

Dominium von Microïds

Eintauchen in phantastische Computerwelten

Sim City und Co.

Von Drachentötern und Weltraumhändlern

Per PC zum Herrn der Welt

Spielspaß ohne Ende

Auf der Heft-CD

- **Vollversion**
  Dominium
- **Demos**
  Warcraft II
  Die Siedler II
  Command & Conquer
- **Shareware**
  Gazillionaire
  Crusade in Space

plus mehr als 30 weitere Hits

ALLES ZUM THEMA STRATEGIE ● INKL. VOLLVERSION ● LÖSUNGEN ● TIPS

Großes ASCON-Gewinnspiel

Mitmachen, mit gewinnen!

VICTORY 3D

KLINGONEN, VOGONEN, ZYLONEN: EURE ZEIT IST ABGELAUFEN!

Schon ab 498,- DM*

*unverbindliche Preisempfehlung

Im Universum herrscht Grafikterror pur! Denn jetzt hält die dritte Dimension Einzug in jeden Rechner. *VICTORY 3D* paart erstmals die bestechenden Grafik- und Multimedia-Features der *WINNER*-Grafikboards mit gnadenloser 3D-Beschleunigung unter DOS (!) und Windows. Begeben Sie sich in die fesselnd reale Welt atemberaubender Action-Spiele, mitreißender Flugsimulatoren oder rasanter Autorennen.

Keine Kompromisse:
***VICTORY 3D* – Schlechte Zeiten für das Böse im Universum!**

- S3 ViRGE 2D/3D-64-bit-Grafikcontroller
- 2-4MB schnelles EDO RAM
- Unterstützt Direct Draw, Direct Video, Direct 3D, S3d und EnDIVE
- 3D inklusive Texture Mapping, Perspective Correction, Bilinear Filtering, Gouraud-Shading, MIP-Mapping u.v.m.
- Inkl. optimierten Versionen von Battle Race und Terminal Velocity auf CD!

BEST OF BYTE CeBIT'96

ELSA GmbH
Sonnenweg 11
D-52070 Aachen

Vertrieb Info-Tel. +49/0-241-9177-917
Vertrieb Info-Fax +49/0-241-9177-617
FaxBox (Abruf) +49/0-241-9177-4
Mailbox Modem +49/0-241-9177-981
Mailbox ISDN +49/0-241-9177-7800
CompuServe GO ELSA
Internet http://www.elsa.de

ELSA
Datenkommunikation
Computergrafik

Strategisch gesehen

Nehmen wir an, Ihr wollt ein erfolgversprechendes Computerspiel entwerfen: Welches Genre sucht Ihr Euch am besten aus? Naheliegend wäre ein Adventure – das Genre ist allseits beliebt, für jedermann sofort zu spielen (ohne daß großartige Anleitungen studiert werden müssen) und mit genug Spielraum ausgestattet, um ganz unterschiedliche Ideen umzusetzen.

So weit, so gut – bis man einen Blick in die Statistik wagt. Im Durchschnitt liegt nämlich ein anderes Genre auf der Beliebtheitsskala mit Abstand vorn, das sicherlich vielen auf Anhieb gar nicht so interessant erscheint. Strategiespiele verkaufen sich nämlich nicht nur am besten, sie belegen stets auch die vorderen Plätze, wenn nach den Hit-Klassikern gefragt wird. Und auf den zweiten Blick ist das auch gar nicht so abwegig, denn so ziemlich alle Spieleklassiker – nicht nur unter den Computerspielen – sind strategischer Natur.

Als erstes muß man da wohl an Schach denken, aber auch das sogenannte Ur-Spiel, Go, Backgammon, Halma und andere Games mit jahrhundertealter Tradition haben sich im Kern aus der Simulation strategischer Auseinandersetzungen entwickelt. Selbst die modernen Klassiker wie Monopoly oder Mensch-ärgere-dich-nicht bauen jenseits aller Glückselemente deutlich auf strategische Fundamente. Dasselbe gilt für nahezu jedes Kartenspiel.

Führt man sich diese Reihe allseits beliebter Spiele vor Augen, dann sieht man auch die Geschichte der Computerspiele im anderen Licht. Natürlich haben die einzigartigen Möglichkeiten der Rechner ganz neue Genres hervorgebracht – zum Beispiel Jump'n'Runs oder die bereits erwähnten Adventures –, aber am Anfang standen auch in diesem Bereich die strategischen Simulationen.

Und meistens handelte es sich um Umsetzungen der in Brettspielen altbewährten Ideen, denn die waren wenigstens so abstrakt, daß in den frühen Tagen relativ leistungsschwacher PCs auch ohne aufwendige Grafik beachtlich komplexes und fesselndes Computerspiel möglich wurde. Damit bleibt festzustellen, daß wir das Ende der Fahnenstange noch lange nicht erreicht haben. Im Gegenteil: Erst seit kurzer Zeit fängt das Genre an, neue Blüten zu treiben. So erleben wir augenblicklich (um nur ein Beispiel zu nennen) eine wahre Flut von Spielen, die mehr oder weniger direkt im Kielwasser von Klassikern wie Sid Meiers *Civilization* schwimmen.

Wie aber kann man das Erfolgsrezept auf einen Nenner bringen? Ganz einfach: Kein anderes Computerspiel bietet so viel Spaß wie eine strategische Simulation! Ob Adventures, Jump'n'Runs oder Knobelspiele – sie alle büßen viel von ihrer Faszination ein, wenn man die Aufgaben eines bestimmten Titels erst mal geknackt hat. Jedes gut gemachte Strategiespiel dagegen bietet immer wieder neue Herausforderungen, egal wie oft man eine Partie wagt.

Am schönsten wird's natürlich im Mehrspielermodus, wenn man sich mit „echten" Gegnern messen darf. Deshalb gibt's auch kaum noch aktuelle Titel, die derartige Möglichkeiten nicht bieten. Und die konkreten Aufgaben sind so vielfältig, daß wohl alle ohne Mühe *ihr* persönliches Lieblingsspiel im Genre finden können; wir haben jedenfalls fast ein schlechtes Gewissen, daß wir in der vorliegenden Ausgabe bei allem Bemühen nur einen winzigen Bruchteil ungezählter Titel näher vorstellen können.

Viel Spaß beim Lesen dieser prallgefüllten Ausgabe und beim Spielen mit den vielen Games auf der CD wünschen Euch

Stefan

und die PC-Spiel-SPECIAL-Redaktion

IMPRESSUM

HERAUSGEBER
Christian Widuch

CHEFREDAKTEUR (verantwortl.)
Stefan Martin Asef

CHEFIN VOM DIENST
Heike Wiegand (wi)

REDAKTION
Redaktionsbüro Das Team (Baden-Baden):
Antje Hink u. Heiner Stiller;
Arndt Grass, Peter Schmitz

AUTOREN DIESER AUSGABE
Jürgen Borngießer, Vera Brinkmann
Harald Fette, Peter Michael Krojna, Andreas Lober

SCHLUSSREDAKTION
Helga Koch

COVER-GRAFIK
The Rise and Rule of Ancient Empires,
Caesar II © Sierra/Coktel

ANZEIGENDISPOSITION
Sabine Döring,
Tel.: (0 56 51) 97 96-16
Fax: (0 56 51) 97 96-44

ANZEIGENVERKAUF & MEDIABERATUNG
Ulrich Lauterbach (Leitung)
Tel.: (0 56 51) 97 96-25
Gerlinde Rachow
Tel.: (0 56 51) 97 96-14
Claudia Aussmann
Tel.: (0 56 51) 97 96-15
Andrea Heyn
Tel.: (0 56 51) 97 96-12

ANZEIGENBÜRO MÜNCHEN
Hartmut Wendt
Tel.: (0 89) 45 69 14-12
Fax: (0 89) 45 69 14-10

REPRÄSENTANT IM AUSLAND
GB: German Media Service LTD, Claire Byron,
1 Lampton Place, GB-London W11 25 H, Phone:
GB (071) 2215462, Fax: GB (071) 2290795

DTP-GESTALTUNG
Dirk Anhof, Katja Braun,
Michaela Huss, Regina Sieberheyn

ELEKTRONISCHE BILDBEARBEITUNG
Jörg Stockheim

REPRODUKTION
Repro-Gesellschaft für Druckformherstellung mbH,
34123 Kassel,
Werbeagentur und Belichtungsservice Rechl,
37281 Wanfried-Aue

DRUCK UND GESAMTHERSTELLUNG
Druckerei Jungfer, 37412 Herzberg

CD-GESTALTUNG
Hajo Schulz(verantw.), Arndt Grass,
Roman Müller, Volker Vogeley

CD-HERSTELLUNG
Sono Press, 33311 Gütersloh

VERTRIEB
Verlagsunion Pabel Moewig KG, 65203 Wiesbaden, Inland
(Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Österreich,
Schweiz, Italien

ABONNEMENT
Jahresabonnementpreis (4 Ausgaben)
Inland DM 50,–, Ausland DM 58,–

ABONNEMENT-VERWALTUNG
Anja Frieß
Tel.: (0 56 51) 97 96-19

BANKVERBINDUNG
Empfänger: TRONIC-Verlag GmbH & Co.KG
Institut: Postgiroamt Frankfurt/M.
BLZ: 500 100 60, Kto.-Nr.: 244 35-603.
Institut: Sparkasse Werra-Meißner
BLZ: 522 500 30, Kto.-Nr. 63 800
Wir bitten unsere ausländischen Kunden,
nur mit Euroscheck zu zahlen.

VERLAG UND REDAKTION
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Hausanschrift Verwaltung/Vertrieb/Anzeigen:
Bremer Str. 10a, D-37269 Eschwege
Telefon (0 56 51) 97 96-0
Telefax (Redaktion) (0 56 51) 97 96-44

Hausanschrift Gesch.-Ltg./Redaktion/Marketing:
Hessenring 32, D-37269 Eschwege
Telefon (0 56 51) 929-0
Telefax (0 56 51) 929-144
Bildschirmtext (BTX) (0 56 51) 929

Postfachanschrift:
Postfach 1870, D-37258 Eschwege
Internet-Adresse:
http://www.tronic.de

Wiederverwendung des Inhalts nur mit schriftlicher Genehmigung des Verlags. Für unverlangt eingesandte Manuskripte und Fotos kann keine Haftung übernommen werden.

Thema

Zinnfiguren und High-End-Grafik ..6
Geschichte der Strategiespiele
Stell dir vor, es ist Krieg.....10
Klug geplante Pixelschlachten

Spielarten

Dollars und Deutschmark.....16
Wirtschaftsplanung im Spiel
Das Gleichgewicht der Ökologie .22
Umweltsimulation als Tüftelspaß
Aufmarsch im Märchenland.....28
Fantasy-Themen im Strategiebereich
Zu den Sternen und darüber hinaus 32
Strategie und Science-fiction
Damals im Gipskrieg 40
Historische Simulationen
Spiel ohne Grenzen.....46
Strategisches Vergnügen online und im Netz

Gewinnspiel

ASCON 43

Marktübersicht

Wettstreit der Ideen 50
Programme des Genres im Überblick

Report

Wie ein Strategiespiel entsteht.....58
Den Entwicklern von „Das Amt" über die Schulter geschaut

Shareware

Pfadfinderträume 62
Capture the Flag
Elementarkämpfe 63
Econ's Arena
König der Klopse 64
Energie Manager
Der fliegende Wollhändler 65
Gazillionaire
Eiland der Eroberungen 66
Die Insel
Strategie light.....67
King Arthur's K.O.R.T.
Europäische Kriegsgeschichte.....68
The Great War, World War II, WinWar II
Von Insektoiden und anderen Siedlern 70
Stars!
Auf dem Kreuzzug ins All.....71
Crusade in Space

Secret Service

Ein Lastwagen voller Ratschläge .72
Lösungshilfen am laufenden Band
Überlebenstips für Invasions-geschädigte 80
UFO und X-Com
Kapitalismus leicht gemacht 82
Capitalism
Materialschlacht im Weltraum 84
Colony Wars 2492
Herr der Sandsäcke 86
Command&Conquer

Vollversion

Dominium von Microïds 88

Dies & Das

Editorial 3
Inhalt.....4
Impressum 4
CD-Legende.....34
CD-Box-Einleger.....35

INHALT

Wo über Strategie gesprochen wird, darf Napoleon nicht unerwähnt bleiben. Unzähligen Spielen hat der große Feldherr seinen Namen geliehen, und auch auf PCs ist er schon häufig in die Schlacht gezogen

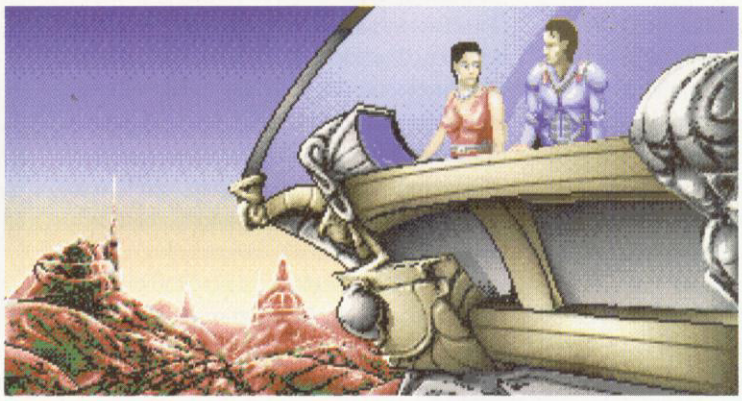
Seite 6

Ein klassisches Strategiethema bieten die sogenannten Wargames, in denen man historische Kriege nachvollzieht und mit verändertem Vorgehen zu jeweils neuen Ergebnissen gelangt. Einige bemerkenswerte Spiele dieser Art finden sich in der Shareware

Seite 68

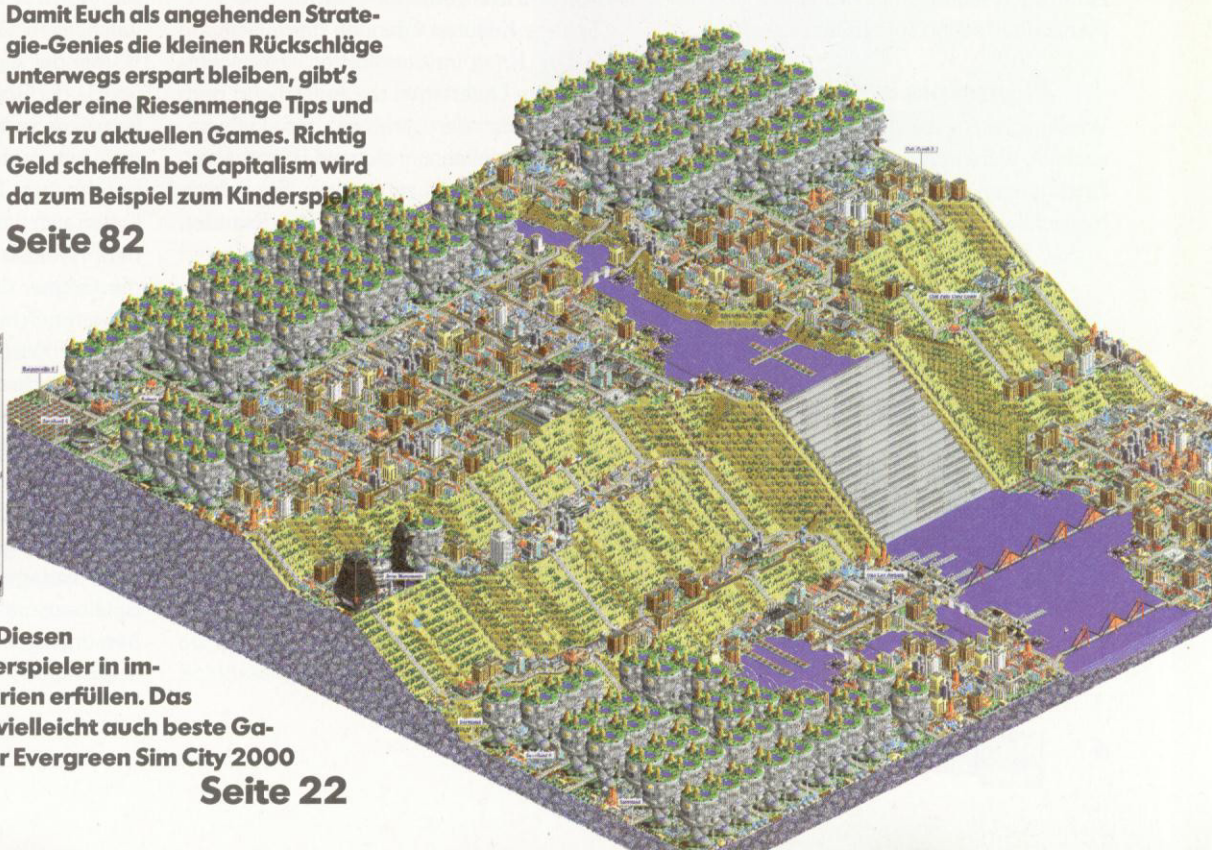
Wieder bieten wir Euch eine Vollversion! Das Spiel stammt von Microïds, heißt Dominium und bringt alles mit, was man von einem fesselnden Strategiegame erwarten darf. Wie Ihr seht, kommt dabei auch die grafische Seite nicht zu kurz

Seite 88



Damit Euch als angehenden Strategie-Genies die kleinen Rückschläge unterwegs erspart bleiben, gibt's wieder eine Riesenmenge Tips und Tricks zu aktuellen Games. Richtig Geld scheffeln bei Capitalism wird da zum Beispiel zum Kinderspiel

Seite 82



Einmal Weltenlenker sein: Diesen Traum dürfen sich Computerspieler in immer augedehnteren Szenarien erfüllen. Das bislang erfolgreichste und vielleicht auch beste Game in diesem Bereich ist der Evergreen Sim City 2000

Seite 22

Geschichte der Strategiespiele

Zinnfiguren und High-End-Grafik

Wer sich an ein Spiel wie „Command & Conquer" setzt und mit der Maus Armeen in der computergenerierten Landschaft verteilt, macht sich kaum Gedanken darüber, daß sein Spiel einen ernsten Hintergrund hat. Strategie ist mehr als das Anklicken von Pixelmännchen. Mit Strategie werden seit Urzeiten Kriege geführt.

Der Duden beschreibt das Wort „Strategie" mit „Kriegskunst, genau geplantes Vorgehen" - wobei die Wortverbindung aus „Krieg" und „Kunst" eher unglücklich gewählt ist. Trotzdem sind heutige Strategiespiele, vor allem mit kriegerischem Inhalt, das Ergebnis einer jahrtausendealten Tradition im Planen und Konkretisieren eines Ereignisses, das zu günstigen Voraussetzungen für den Handelnden führen soll. „Planspiel" ist ein weiterer Begriff für diese Art Vorüberlegung, und Planspiele sind der Menschheit schon sehr früh eingefallen.

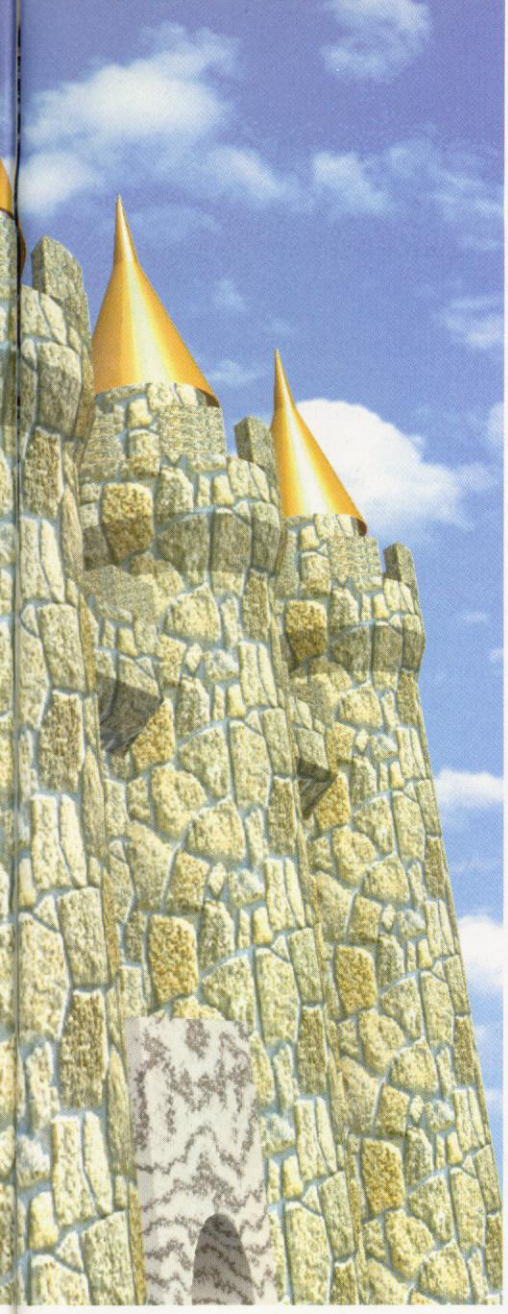
Planspiele in der Höhle

Wissenschaftler, die Höhlenmalereien untersuchten, waren oftmals überrascht über die Zeichnungen, die die Vorfahren der heutigen Menschheit an den Wänden hinterließen. Die Höhlenmalerei umfaßte nicht nur das einfache Geschichtenerzählen, sondern öfters auch eine Planung der Jagdmethode, die so lange erprobt wurde, bis das Ergebnis des Beutezugs einigermaßen vorhersehbar wurde. Mit richtigen Strategien kann man diese erklärenden Zeichnungen natürlich nicht vergleichen, dazu waren die kommunikativen Möglichkeiten der Höhlenmenschen nicht ausgeprägt genug. Aber es zeigt sich, daß der Hang zum Vorplanen, zur Vorgehensweise, die zum Erfolg führen soll, schon sehr früh vorhanden war.

Spätere Kulturen erfanden dann tatsächlich den „Krieg im Sandkasten". Herrscher ließen ihre Untertanen die Aufstellung und Bewegungen der Armeen auf kleinem Areal nachspielen, um sich ein Bild über eine Angriffssituation zu machen. Sie gaben Kommandos, nach denen sich die „Pseudo-Armeen" zu richten hatten, worauf diese den Standort nach eben diesen Anweisungen wechselten. Dort, wo sich ein strategischer Vorteil der eigenen Einheiten abzeichnete, wurde die Position beibehalten und schriftlich niedergelegt. Stellen, an denen der Gegner Vorteile erhalten hätte, wurden ebenso beschrieben. Nach diesen Aufzeichnungen ließen sich die Kriege tatsächlich vorausplanen - jedenfalls so lange, bis feststand, daß der Gegner die gleichen Maßnahmen vorgenommen hatte.

Schon frühe Höhlenmalereien wurden mitunter als strategische Lagezeichnungen angelegt. Eine etwa 17.000 Jahre alte Zeichnung aus der Höhle von Lascaux

Diese Kriegsstrategien erzeugen bei vielen Menschen heutzutage eher Kopfschütteln als Anerkennung. Allerdings entwickelte sich - soweit man weiß in Asien/Indien - daraus ein Spiel, das bis zum heutigen Tage als das Strategiespiel schlechthin gilt: **Schach**. Das „Spiel der Könige" verlagerte die Kriegsstrategie auf ein Spielbrett mit 64 Feldern, die in 8 mal 8 Reihen untergebracht sind. Mit den jeweils 16 schwarzen und weißen Spielfiguren



präsentiert es die wichtigsten Teilnehmer einer Schlacht: Bauern (Soldaten), Türme (Festungen), Springer (Kavallerie) etc. Schach wurde im Laufe der Jahre immer wieder ergänzt, verfeinert und mit besseren Regeln versehen. Im Lauf der Zeit wandelte es sich zu einem Spiel der Privilegierten, die sich damit die Zeit vertrieben.

Wesentlich weniger militant, aber trotzdem ebenso strategisch gaben sich andere Spiele, die ebenfalls aus weit entfernten Ländern nach Europa kamen. In China entwickelte sich **Mahjongg** zu einem Renner, ein Spiel, in dem Spielsteine mit kunstvoll gefertigten Schriftzeichen paarweise aus einem ebenso kunstvoll aufgeschichteten Bild herausgesucht werden müssen. Die Steinhaufen bilden dabei Tierfiguren nach, die den chinesischen Tierkreiszeichen entsprechen. Es können aber nur Paare herausgelöst werden, die nicht durch andere Spielsteine blockiert sind. Der Erfolg beim Mahjongg-Spiel liegt darin begründet, systematisch an den Abbau des Steinstapels zu gehen und nicht voreilig Gelegenheiten wahrzunehmen.

Kalaha, auch „Bohnenspiel" genannt, stammt aus Afrika und ist für Leute gedacht, die gut im Kopfrechnen und Vorausplanen sind. Zwei Spieler sorgen durch ein richtiges Verteilen von Bohnen (den Spielsteinen) auf Feldern dafür, daß sie am Ende des Spiels so wenig Steine wie möglich übrig behalten. Von allen drei Spielen gibt es inzwischen jede Menge an Computerumsetzungen, allerdings spielen sich alle in Originalform zu zweit noch viel, viel besser ...

Napoleon und die Zinnfigürchen

Von Napoleon Bonaparte sagen die Geschichtsschreiber, daß er seine Feldzüge gerne haarklein in einem Schaukasten vorausplante. Dazu ließ er sich eine ungefähr maßstabgetreue Landschaft mit Sand, Steinen, Gras und Büschen aufbauen und plazierte Nachbildungen von Soldaten, Waffen und Lagern darauf. Was Napoleon begann, setzten sämtliche Strategen aller weiteren Kriege später noch wesentlich besser ein, und selbst heute kommen die Führungsstäbe großer Armeen nicht ohne ihren „Sandkasten" aus.

Was ursprünglich als Planung von Kriegen begann, entwickelte sich aber auch in eine völlig andere Richtung. Je besser die kleinen Figuren und das Zubehör nachgebildet wurden, desto höher stieg ihr Wert. Und so kam es, daß die „Planungstische" und „Schaukästen" plötzlich auch in den Räumen von Leuten zu finden waren, die zwar das nötige Kleingeld hatten, aber nie einen Krieg planten. Sie waren im Grunde die ersten Strategiespieler, denn mit den kleinen Figuren ließen sich Schlachten ohne Einsatz von Menschenleben und Material schlagen.

Im 19. Jahrhundert wurden Zinnfiguren zum begehrten Kinderspielzeug der Begüterten. Das Figurensortiment bildete nun nicht mehr nur das aktuelle Kriegsgeschehen ab, durch wissenschaftliche Erkenntnisse und Überlieferungen ließ sich auch das Leben auf Burgen und Schlössern nachahmen. Die Figuren stellten Ritter und Knappen, Bauern und Händler, Könige, Königinnen, Prinzen und Prinzessinnen dar, es gab Pferde mit schwerem Lanzenschutz, Ritter in voller Rüstung und Burgen mit Gräben und Ziehbrücken. Damals dürften Kinder und Erwachsene sich schon richtige Strategieszenarien aufgebaut haben, und Eroberungen der einen oder anderen Burg wurden bis auf kleinste Details durchexerziert.

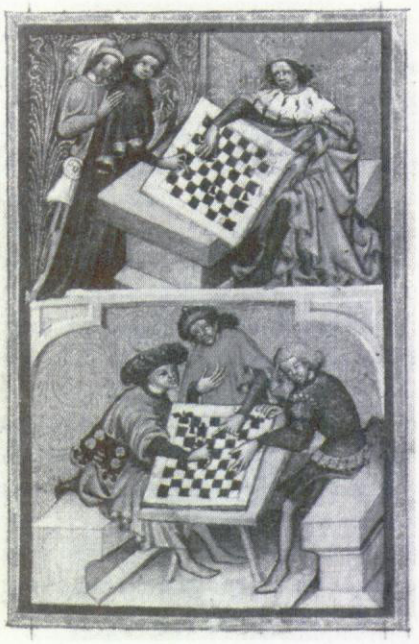
Heutzutage sind diese Burgen etwas in Vergessenheit geraten. In gut sortierten Geschäften findet man solche Spiele immer noch – allerdings nicht mehr in dem Ausmaß wie früher, zur Blütezeit dieser Art von Simulationen. Zudem sind die Figuren nun meistens aus Kunststoff, der das Zinn verdrängt hat. Die historischen Zinnfiguren erfreuen sich bei Sammlern aber immer noch großer Beliebtheit.

Mit der Neuzeit, Anfang des 20. Jahrhunderts, begann auch die Zeit der Brettspiele. Was vorher viel Platz wegnahm, wurde durch die Spielbrettform und eine weitere Reduzierung der Figuren auf wenige optische Elemente plötzlich kleiner, billiger und damit erschwinglicher. Einer großen Verbreitung dieser Spielart stand damit nichts im Wege.

Mit Volldampf in die Neuzeit

Mit der Zeit erscheinen immer mehr Brettspiele zum Thema Strategie. Ein Spiel, das

War er tatsächlich der Erfinder des Kriegs im Sandkasten? Napoleon Bonaparte in einem Gemälde von J. L. David



Schachspieler um 1400. Aus dem fernen Osten kommend, hat das Schachspiel auch in Europa schnell begeisterte Anhänger gefunden

die Eroberung und die Machterhaltung durch den Einsatz militärischer Mittel als Strategiethema hat, ist **Risiko**. Wer sich durch geschicktes Taktieren und durch strategisches Geschick andere Länder untertan macht, kann das Spiel als Sieger beenden. Da allen Mitspielern die gleichen Voraussetzungen gegeben werden, besteht auch eine Chancengleichheit. Strategiespiele dieser Art sorgen dadurch für lange Spielabende, nicht nur bei Jugendlichen.

Mit dem Aufkommen der Computer änderte sich das Erscheinungsbild der Strategiespiele erneut. Und diesmal nicht unbedingt zum Positiven, denn Computer und Monitore der ersten Generation hatten eingeschränkte Darstellungsmöglichkeiten. Die ersten Umsetzungen von Brettspielen beschränkten sich daher auf die Darstellung von ASCII-Zeichen, die für die einzelnen Elemente standen. Armeen bekamen ein „A", Kanonen ein „K", Schiffe ein „S" und so weiter. Bei Strategiespielen, die ohne Kriege auskamen, geschah das gleiche, nur daß die Bezeichnungen anders lauteten.

Die ersten Programme waren Nachbildungen der bekanntesten Brettspiele, **Risiko**, **Kaiser** etc. Mit den technischen Erweiterungen kamen dann auch die verbesserten Versionen. Aus ASCII-Zeichen wurden grafische Spielsteine, aus diesen kleine pixelige Figuren, daraus wiederum kleine grafische Kunstwerke. Inzwischen zeigen Computerstrategiespiele einen Detailreichtum, von dem die Brettspieler vormals nicht mal zu träumen wagten.

Computerstrategen heute und morgen

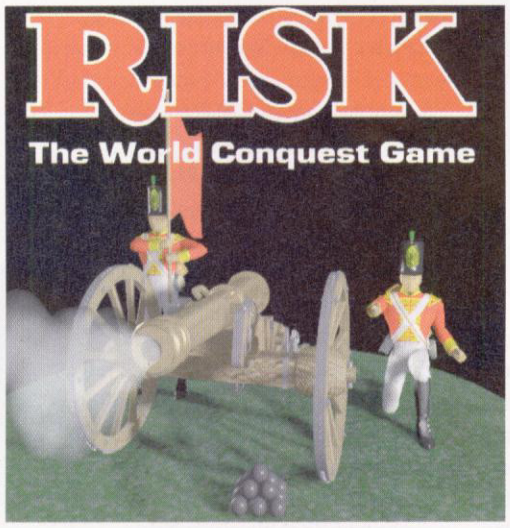
Was sich aus den Spielen ehemaliger Mächtiger entwickelt hat, ist schon erstaunlich. Computerspiele wie das angesprochene „Command & Conquer" sind ihren Vorgängern in Aufmachung, Spielart und Darstellung weit überlegen. Was das Militär als direkter Nachfolger der antiken Heerhaufen aus solchen Planspielen gemacht hat, wird deutlich, wenn bei einem Krieg Videos gezeigt werden, die eher einem Computerspiel ähnlich sehen als einer realen Handlung. Daß der Golfkrieg schnell die Bezeichnung Nintendo-War weg hatte, kam schließlich nicht von ungefähr. Unbeteiligte Zuschauer beschleicht mitunter das Gefühl, daß die Welt, die in Schwarzenegger-Filmen um den „Terminator" gezeigt wurde, gar nicht so fern scheint ... Was die Zukunft im Bereich Strategiespiele bringt, steht zum Teil noch in den Sternen. Doch sicher wird bessere technische Ausrüstung (leistungsfähigere Computer) es möglich machen, daß auch die Actionsequenzen gezeigt werden und aus dem ursprünglichen abstrakten Strategiespiel eine komplette Kampfsimulation wird.

Das gibt es ansatzweise bereits heute – **Panzer General** ist eines dieser Spiele – doch wächst mit den grafischen Möglichkeiten auch der echte Realismus in der Darstellung. Die Frage dürfte also sein, wie weit Spiele, die das Kriegsthema enthalten, führen dürfen. Geht man von der Spielerseite an die Frage der zukünftigen Thematik heran, bleibt nur eine Schlußfolgerung: so weit wie möglich! Nur dann wird man sich als Spieler darüber klar, daß in einem echten Krieg nicht nur Symbole abgeschossen, sondern ganze Völker unsäglichem Elend preisgegeben werden.

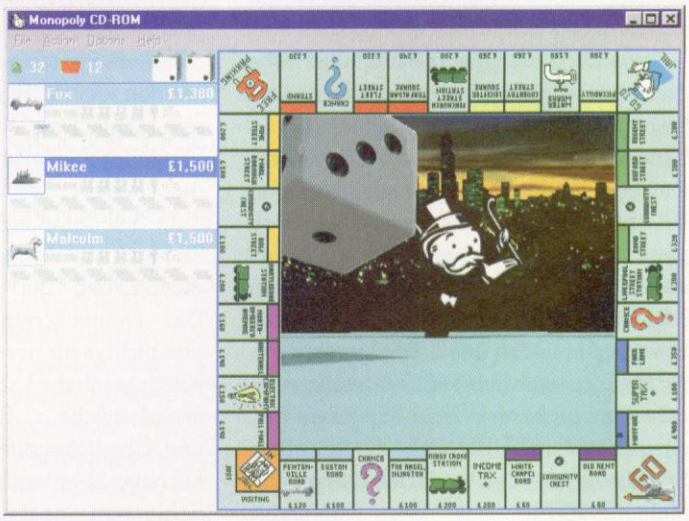
Solange das Spiel ein Spiel bleibt und in Spielern den Sinn für den Frieden schärft, ist der Krieg auf dem Monitor akzeptabel. Davon abgesehen, muß Strategie auf dem Monitor nicht immer kriegerisch und realistisch sein. Daß es letztlich immer um einen Wettbewerb gegen andere Teilnehmer geht, liegt in der Natur der Sache, und selbst das seit Jahrtausenden etablierte Schach hat seine Geschichte als wüstes Schlachtengemälde begonnen.

❑

Vera Brinkmann/Heiner Stiller

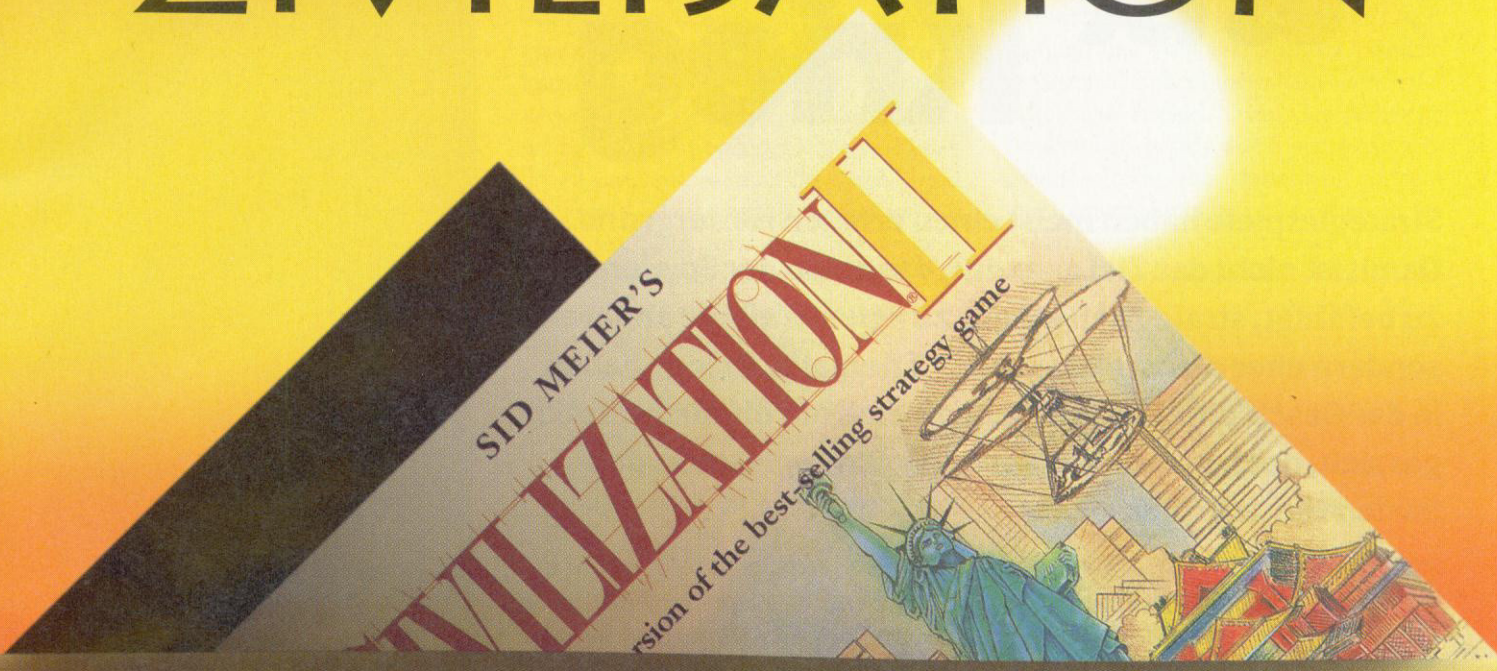


Risiko ist als Strategiebrettspiel gut für manchen durchspielten Abend. Es gilt als einer der Vorläufer heutiger Computerspiele und erlebte zahlreiche Umsetzungen als Computerspiel



Strategie, allerdings mit einer gehörigen Portion Glück brachte das Monopoly-Brettspiel. Hier ein Bild von der neuesten Computerversion

DER AUFSTIEG EINER NEUEN ZIVILISATION

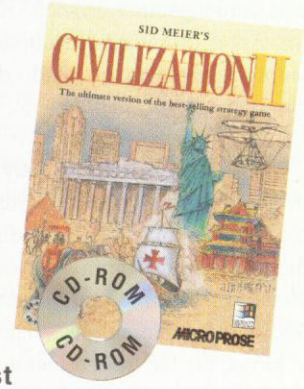


Sid Meier's Civilization® II ist die ultimative Version des meistverkauften Strategiespiels aller Zeiten.

Sie treffen neue Völkerstämme, entwickeln neue Technologien - alles in SVGA und in einer neuen, stufenlos zoombaren, isometrischen 3D-Darstellung.

Sie entdecken neue Weltwunder - in Videosequenzen erwachen Leonardo da Vincis Werkstatt, die Freiheitsstatue und Marco Polos Botschaft zum Leben.

Nehmen Sie Einfluß auf historische Ereignisse und erleben Sie in vorgegebenen Szenarien die bewegensten Epochen der Menschheitsgeschichte.



Eine neue Stufe in der Evolution der Strategiespiele ist erreicht - Civilization II!

MICROSOFT WINDOWS

UPGRADE-COUPON

Bitte senden Sie Ihre original Civilization-Disketten (oder CD) und einen Verrechnungsscheck über DM 70, - an folgende Adresse:
MPS Software Distribution GmbH, Kennwort "Civilization 2", Bartholomäusweg 31, D-33334 Gütersloh

MICROPROSE

Spectrum HoloByte/MicroProse
World Wide Web Site. http://www.microprose.com.

EBENFALLS ERHÄLTLICH: CIVNET, DIE MULTIPLAYER-VERSION!

Strategische Pixelschlachten

Stell dir vor, es ist Krieg

Strategiespiele haben meist einen ernsten Hintergrund. Damit ist nicht das Ziel gemeint, das einen der Spieler dazu befähigt, strategisch klüger zu agieren als die anderen, sondern eher die oftmals „rüde" Thematik. Kriege haben in der Geschichte der Menschheit eine unrühmliche Rolle gespielt, doch gerade sie bieten für Strategiespiele den besten Hintergrund.

Kriege am PC finden heutzutage oft in Ballerspielen statt. Als Spieler übernimmt man den Part des Helden, der sich mit einer Wahnsinnsbewaffnung durch die Gegend schlägt. Dabei werden jedoch eher die niedrigen Instinkte angesprochen: Angst, Brutalität, Argwohn und Wachsamkeit. Bei den „strategischen Spielen" mit dem Thema Krieg dominieren statt dessen Logik, langfristiges Planen und durchdachtes Handeln.

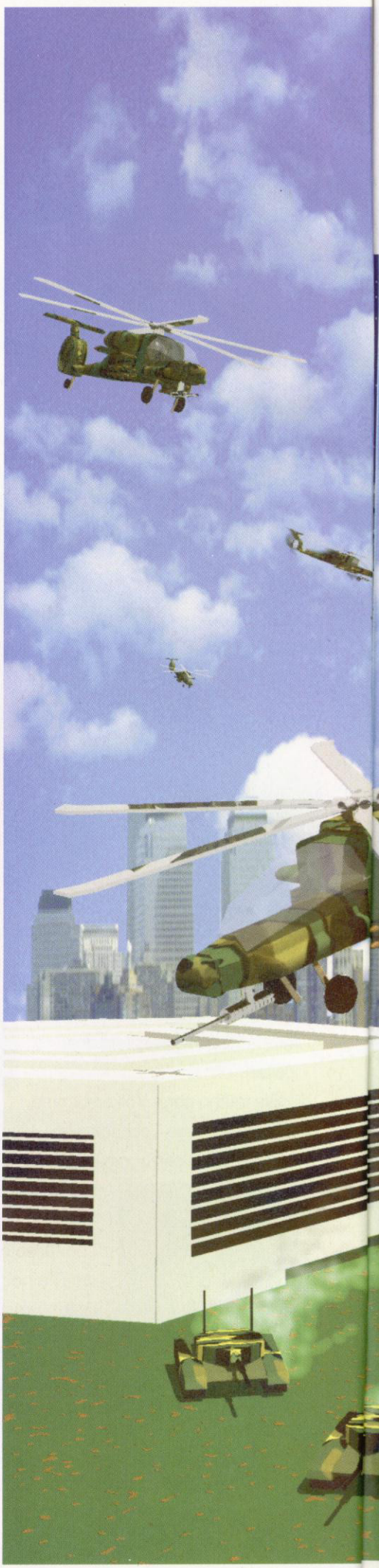
Morgendämmerung

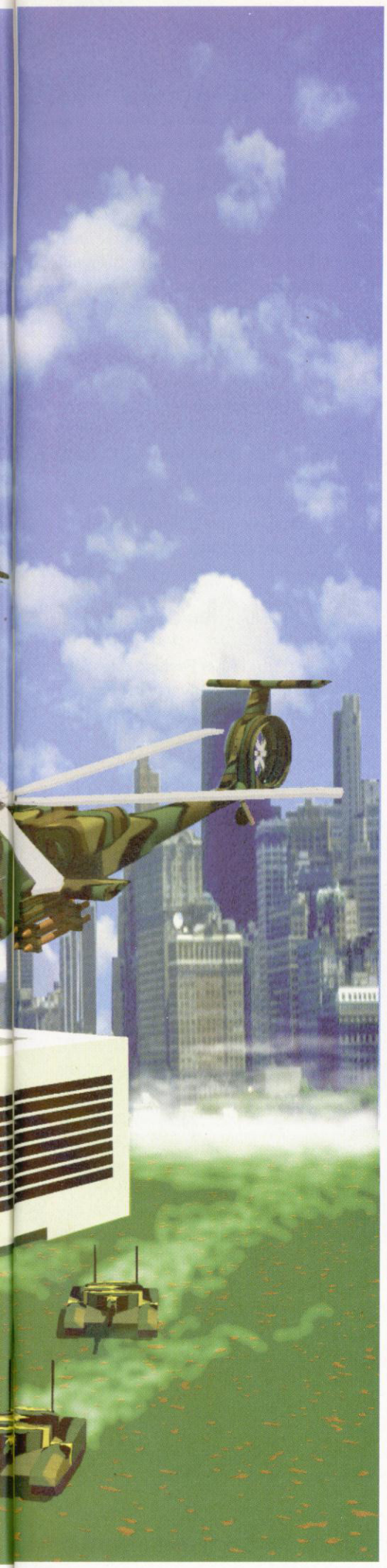
Wie bei den anderen Spielarten des Strategiegenres entwickelte sich die Simulation der Schlachtgetümmel ebenfalls durch strategische Berechnungen innerhalb von Großrechenanlagen des Militärs. Es dauerte lange, bis die frühen Heimcomputer mit solchen Programmen gefüttert werden konnten. Immerhin ist selbst ein harmloses Tic-Tac-Toe schon dann eine speicherfressende Aufgabe, wenn der Computer seine Züge wenigstens in den Ansätzen intelligent setzen soll.

Und doch begaben sich findige Programmierer ans Werk und entwarfen Strategieprogramme mit Kampfsequenzen, die im Grunde nur aus Buchstaben und Zahlenkombinationen bestanden und deren Hauptaufgabe das Berechnen wichtiger Positionen in einem frei dimensionierten Bereich des Speichers waren. Die Kriegsszenarien, wie wir sie heute kennen, ließen sich damals mehr oder weniger schlecht auf Heimrechnern umsetzen. Es fehlte an geeigneten Grafikmöglichkeiten und an ausbaufähigem Speicher. Man erinnere sich: Sinclairs legendärer ZX81 gestattete als das höchste der Gefühle, eine 64-KB-RAM-Box an seinen Expansion-Port anzuklemmen, von der ein Gutteil gleich wieder vom Betriebssystem geschluckt wurde.

Erst mit dem Siegeszug der 8-Bit-Rechner wie C-64, Atari XL, Sinclair Spectrum und Amstrad CPC konnte man sich an komplexere Programme heranwagen, auch wenn die Grafik oftmals nur eine grobe Darstellung der Ländereinteilungen zuließ. Es war die Zeit der vielen Computerumsetzungen des bekannten Brettspiels **Risiko**. Dieses Spiel beauftragte vier Mitspieler mit der Rolle von militärischen Oberbefehlshabern, die ihr Territorium durch geschicktes Plazieren von Armeen vergrößern mußten, dazu also Eroberungsfeldzüge gegen die jeweiligen Mitspieler führten.

Risiko kam unter vielfach anderem Namen für Computer in die Auslagen der





Geschäfte, das Spielprinzip selbst änderte sich nicht. Eine stilisierte Landkarte zeigte die Länder der Erde (oder Ausschnitte aus bestimmten Regionen) als Strichgrafik, die Armeen wurden als bunte Fahnen, Punkte, Kringel oder andere grafische Hilfsmittel angezeigt. Ein ebenfalls grafisch animierter Würfel auf dem Bildschirm wechselte nach Tastendruck die Augenzahl, und der gerade aktuelle Spieler mußte ebenfalls per Tastatur seinen Zug eingeben.

Inzwischen haben sich rein technisch zwei große Kategorien von Spielen herauskristallisiert: Die echtzeit- und die zugorientierten Spiele. Erstere lassen dem Spieler wenig Zeit zum Überlegen: So schnell, wie er reagiert, agieren auch die Gegner und umgekehrt. Zieht man seine Truppen auf der einen Seite einer Bergkette entlang, agiert der Gegner, mitunter im Gelände versteckt, und ergreift Gegenmaßnahmen. Die zugorientierten Spiele stellen eher den klassischen Typus des Strategiespiels dar – eigentlich aus der Not heraus geboren, weil die Realisierung rechenintensiver Echtzeitkalkulationen technisch einfach nicht möglich war, sind sie auch heute noch sehr beliebt.

Bei dieser Spielart werden einzelne Einheiten meist als Symbole dargestellt, die sich auf einem in Sechsecke aufgeteilten Spielfeld bewegen. Das Geschehen gliedert sich in die Zugphase und die Ereignisphase. Wie der Name schon sagt, werden in der Zugphase die gewünschten Aktionen „befohlen", die dann in der Ereignisphase ausgeführt werden. Unmittelbar darauf erfolgt der Zug des oder der Gegner, die sich ebenfalls in zwei Teile gliedern.

Die Spiele

Empire ist ebenfalls eins der bekanntesten Spiele mit einem kriegerischen Thema. Schon sehr früh für die 8-Bit-Rechner entwickelt, schaffte es Empire sogar bis in die neunziger Jahre, sich durchzusetzen, darunter als **Empire Deluxe** und mit mehreren Zusatzdisketten sowie als Mailbox-Variation. Das Spiel benutzt keine realen geschichtlichen Hintergründe, sondern gibt dem Spieler die Macht über einen nicht näher definierten Staat. Gleichzeitig ist es auch das Produkt, das es als erstes zum Multiuser-Spiel per DFÜ und in Netzwerken schaffte.

Auch das gute alte Brettspiel **Kaiser** brachte es auf mehrere Computerversionen, darunter allerdings auf einige total verunglückte Ableger. Wie bei Empire wird der Spieler hier zum Heerführer, der ohne weiterführende Spieloptionen andere Länder erobern muß.

Die rasante Entwicklung der Computer kam den Spielen zugute. Aus den farbigen Klecksen im Bild, die die Armeen darstellten, wurden mit der Zeit pixelgenaue Detailzeichnungen. Die Spieler hatten nicht mehr nur die Armeen zu setzen und Verluste und Gewinne per Zufallsgenerator entscheiden zu lassen, sie konnten inzwischen ihre Züge durch die drei wichtigen Faktoren Logik, Planung und vorausschauendes Handeln ergänzen. Darüber hinaus kam endlich der historische Aspekt hinzu: Geschichtliche Abläufe ließen sich durch komplexe Programme nicht nur darstellen, sondern durch externe Eingriffe – das Setzen von eigenen Parametern – auch variieren.

Einige Beispiele von kriegsstrategischen Spielen sollen das verdeutlichen. Zuerst aber noch eins vorweg: Alle vorgestellten Spiele zeigen den Krieg nicht als Selbstzweck und verschweigen auch nicht die Schrecknisse dieser Konflikte. Die Spielvarianten dienen einzig und allein dem Zweck, logisches und taktisch kluges Handeln herauszufordern.

Das 1992 erschienene **History Line 1914–1918** aus der Battle-Isle-Reihe von Blue Byte nahm den Ersten Weltkrieg als Hintergrund. Das Spiel besteht im Grunde aus der Führung einer Armee, die in verschiedenen Schlachten zum Sieg geführt werden muß. Es gibt viele Informationen zu diesem Weltkrieg, darunter eine Beschreibung der Ereignisse, die zu diesem Krieg führten, sowie eine Darstellung der vor und im Krieg entstandenen Bündnisse und deren Zweck.

Als Spieler bekommt man die Kontrolle über eine komplette Armee, bestehend aus Truppen, Geschützen, Transportern, Marine und Luftwaffe. Die Landschaft ist keine exakte Kopie eines realen Schauplatzes, sondern eine durch Zufall bestimmte Oberfläche, die neu generiert wird und über topographische Besonderheiten wie Hügel und Täler verfügt. Das macht das Setzen und Steuern der Spielelemente nicht gerade einfach.

Das römische Reich bietet vielfältige Möglichkeiten, um es in Strategiespielen als Hintergrund einzusetzen. Auch hier ist der Krieg gegen andere Länder Sinn des Spiels. Wer die Geschichte kennt, weiß allerdings, daß das römische Reich tatsächlich nicht zimperlich mit unterworfenen Staaten umgegangen ist. **Cohort** und

Cohort II von Impressions aus den Jahren '92 und '93 bieten die Möglichkeit, sich zwar nicht geschichtstreu, dafür aber thematisch korrekt mit den Eroberungsfeldzügen auseinanderzusetzen. Und damit es nicht zu einseitig wird, wählt man als Stratege in spe seine Kampftruppen entweder aus dem erobernden römischen Reich oder aus dem verteidigenden überfallenen Volk.

Eine geschichtlich und thematisch fest orientierte Strategievariante ist **Hannibal** von Starbyte. Der berühmte Feldherr Karthagos, der es schaffte, mit Elefanten die Alpen in Richtung Rom zu überqueren, ist Hauptfigur in diesem Spiel. Die Aufgabenstellung ist denkbar einfach: Es gilt, den Part des Feldherrn im Spiel zu übernehmen und – im Gegensatz zur Wirklichkeit – auch mal gegen das römische Reich zu gewinnen.

Hannibal spielt nicht nur mit den Taten und dem strategischen Können einer geschichtlichen Person, es benutzt auch die realen Stätten, die der Feldherr auf seinem Zug gegen Rom durchquerte. Die Ausgangssituation ist also sehr nahe an der Wirklichkeit angesiedelt, und der Ausgang der Feldzüge hängt vom Geschick des Spielers ab.

Krieg im PC

War in the Gulf von Empire bietet eine Szenerie, die in der Wirklichkeit nicht unumstritten war: den Golfkrieg der Amerikaner gegen den Irak. Man mag über die Absichten der gegnerischen Parteien unterschiedlicher Meinung sein, beim Empire-Spiel jedoch beschleichen einen schon unangenehme Gefühle.

Im Programm selbst gilt es, eine Panzereinheit der „Guten" im Gebiet der „Bösen" so zu lenken, daß die als Aufgaben gestellten Missionsziele erreicht werden. Der Aktionsbildschirm zeigt das Kampfgeschehen von verschiedenen Seiten, dem Spieler bieten sich eine Menge Möglichkeiten, durch taktische Maßnahmen die Schlacht für sich zu entscheiden.

So gut, wie das Spiel an sich ist – es stößt doch viele Leute mit seiner einseitigen Betrachtung eines historischen Geschehens vor den Kopf. Dazu trägt auch die Art der Aufmachung des Spiels bei, die dem falsch verstandenen Heldentum wieder Tür und Tor öffnet. Aber abseits aller Moraldiskussionen sollte jeder für sich selbst entscheiden.

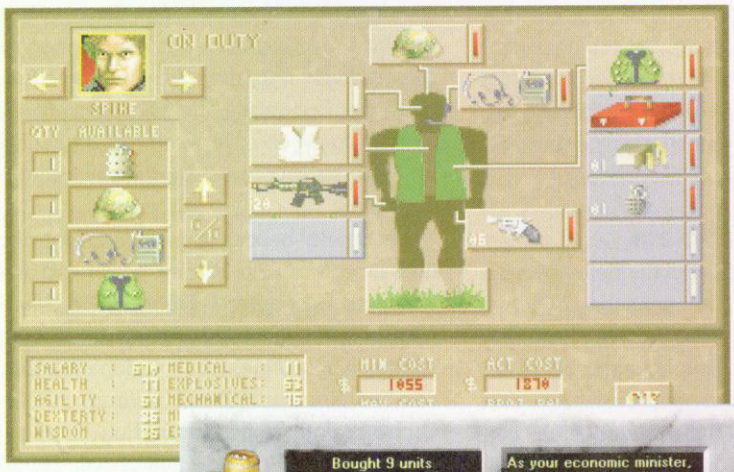
Gleiches hat für eine Reihe anderer Spiele zu gelten, die sich mit dem Golfkrieg auseinandersetzen. Unter diesen Programmen fällt besonders **Patriot** von Three Sixty auf. In dem technisch tadellosen Game wird besonders die technische Komponente des Golfkriegs hervorgekehrt, die diesem Konflikt auch den Titel Nintendo-Wars eingetragen haben.

Eine weitere Variation des Themas Karthago gegen Rom kam 1994 mit **Walls of Rome** von Mindcraft auf den Markt. Auch hier steht die Geschichte Pate. Der Kampf Karthagos gegen Rom kann im Spiel von beiden Seiten wieder aufgerollt werden. Anders als bei *Hannibal* ist das Spielgeschehen jedoch weit ab vom Originalablauf; hier geht es nur darum, strategische Vorteile gegenüber dem Gegner zu erhaschen.

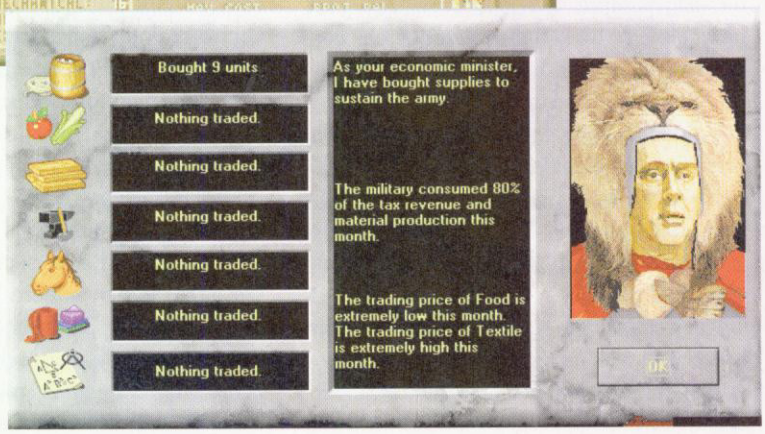
Die Belagerung einer Festung oder Stadt ist das Thema. Entweder versucht man sich als Belagerer, und damit als Eroberer, oder man verteidigt sich gegen die Belagerung. Das geht so lange, bis man gewonnen oder das belagerte Gebiet endgültig verloren hat. Weitere Spielmöglichkeiten sind die Eroberung und Zerstörung Karthagos sowie das Erzeugen eigener Szenarien, die ebenfalls keinen Anspruch auf Authentizität erheben.

Keinesfalls unterschlagen darf man die bisher erschienenen drei Teile von **Battle Isle** aus dem Hause Blue Byte. *Battle Isle* ist eigentlich eine reine Kriegsstrategiesimulation, denn anders als bei den meisten Kriegsspielen bietet das Produkt keine Gelegenheit, sich am tatsächlichen Geschehen zu orientieren.

Ort der Handlung ist eine imaginäre Landschaft mit fiktiven Gegnern. Hier geht es nur um das Erringen von Siegen in harten Kämpfen, die ein Höchstmaß an taktischen Fähigkeiten voraussetzen. Die Akribie, mit der die Blue-Byte-Leute selbst kleinste Details in Darstellung und Ablauf des erfundenen Konflikts umsetzten, wird durch das gänzliche Fehlen irgendwelcher Realbezüge noch unterstrichen. Das hebt die *Battle-Isle*-Spiele wohltuend von Spielen wie *War in the Gulf* ab; man kann sich tatsächlich auf das Spielgeschehen konzentrieren, ohne den leidigen Beigeschmack der Kriegsverherrlichung zu verspüren.



Jagged Alliance hat ein kriegerisches Thema: Hier sind es Söldner, die mit strategischem Geschick gelenkt werden müssen



Auch die legendäre Kriegskunst der Römer hat die Strategiespiel-Hersteller inspiriert

Abonnenten lesen billiger

Coupon bitte ausschneiden und einsenden an:
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Abonnement-Service,
Postfach 1870, 37258 Eschwege

☐ Ja, ich will das PC-Spiel-SPECIAL-Abo

mindestens 4 Ausgaben (1 Jahrgang) innerhalb der Bundesrepublik Deutschland für 50,– DM (europäisches Ausland für 58,– DM/Übersee auf Anfrage)

Name / Vorname

Straße / Nr.

PLZ / Ort

Telefon / Telefax

X

Datum / Unterschrift

PC-Spiel-SPECIAL-Abonnement

Dieses Abonnement verlängert sich automatisch um die gewählte Ausgabenzahl, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wird. Lieferung erfolgt ab der nächsterreichbaren Ausgabe.

Gewünschte Zahlungsweise

☐ bequem und bargeldlos durch Bankabbuchung

Kto.-Nr.

BLZ

Geldinstitut

☐ gegen Vorkasse (keine Postwertzeichen)

☐ gegen Rechnung

Nur für EG-Staaten! USt.-Id.-Nr.

Widerrufsrecht

Ich weiß, daß ich diese Vereinbarung innerhalb von 10 Tagen nach Absendung dieses Bestellcoupons (Datum d. Poststempels) beim TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG, Postfach 1870, D-37258 Eschwege, schriftlich widerrufen kann, wobei bereits die rechtzeitige Einsendung meines Widerrufs zur Fristwahrung ausreicht. Ich bestätige dies durch meine zweite Unterschrift.

X

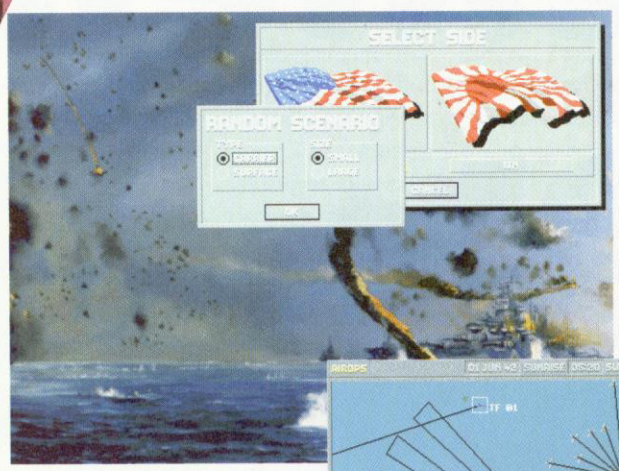
(Datum, Unterschrift des Zahlenden bzw. des gesetzlichen Vertreters)

Bitte unbedingt zwei Unterschriften leisten!

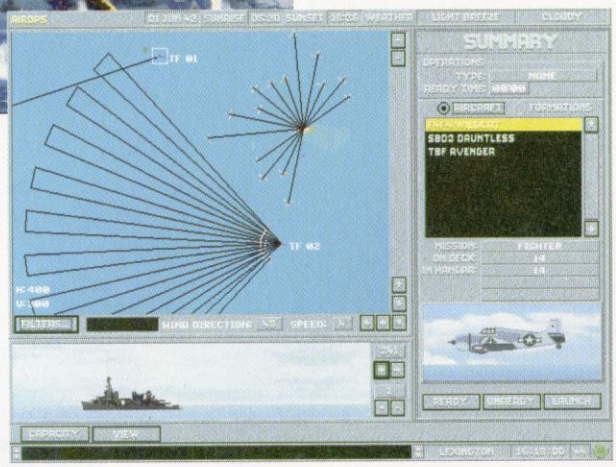
TRONIC Media World

TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
http://www.tronic.de
e-mail: info@tronic.de

Weitere Angebote findet Ihr auf unserer Heft-CD oder online unter
http://www.tronic.de



Historische Konflikte stellen ein wesentliches Reservoir für Ideen zu neuen Strategiespielen dar



Einsatzplanung auf einem Flugzeugträger im Südpazifik

Vor allem der zweite Teil der *Battle-Isle*-Saga besticht durch viele Feinheiten und Optionen, die es dem Spieler ermöglichen, auch kleinste Änderungen am Verhalten der eigenen Truppen vorzunehmen. Gespielt wird zudem gegen einen ausgefuchsten Computergegner, der sein Handwerk versteht. Unter allen Strategiespielen, die das Thema Krieg behandeln, ist dieses Game deshalb einer der besonders empfehlenswerten Titel.

Great Naval Battles von SSI, in Deutschland unter dem Titel **Burning Steel** veröffentlicht, zeigt die Situation des Pazifiks im zweiten Weltkrieg. Als Kapitän eines Kriegsschiffs fährt der Spieler Patrouille im Guadalkanal, einer Meerenge bei den Salomon-Inseln, irgendwo zwischen Neuseeland und Hawaii. Die Aufgabe besteht darin, Schiffe der Achsenmächte Deutschland und Japan aufzubringen und zu vernichten. Der Ablauf wird wie bei einer Simulation durch die Realzeit bestimmt, allerdings sind taktische und strategische Maßnahmen zum Aufbringen der gegnerischen Schiffe notwendig. Je nach Erfahrungswert darf man sich als Spieler sein Schiff, aber auch seine Patrouillenfahrten aussuchen.

Ein weiteres Weltkrieg-II-Strategiespiel von SSI ist **Panzer General**. Hier wird ebenfalls wieder Geschichte als Spiel dargereicht, und natürlich wieder mit allen Haken und Ösen den Genres. Thematisch korrekt zeigt *Panzer General* die Situation Europas inmitten des schrecklichsten Kriegs der Neuzeit. Die Genauigkeit, mit der das historische Geschehen aufbereitet wird, äußert sich zum Beispiel an der Verfügbarkeit der verschiedenen Truppen, die tatsächlich nach den historisch belegten Zeitabläufen agieren. Zusätzlich gibt es kleine Videoclips, zusammengesetzt aus den Wochenschauen des entsprechenden Zeitrahmens.

Aufgabe des Spielers ist auch hier wieder folgerichtiges Taktieren mit den eigenen Truppen. Mit dem Setzen der eigenen Truppen wird das Geschehen im Anschluß an die Ausgangssituation bestimmt, und der Ausgang der Auseinandersetzung ist damit offen. Aber auch *Panzer General* ist eins jener Spiele, bei denen man sich fragen muß, ob der Krieg hier nicht nur einfach Staffage ist; zumindest erscheint das Nachspielen der menschen- und materialverschlingenden Schlachten ohne eine Übersicht über die Folgen makaber.

Eine kriegerische Welt der Zukunft wird Hobbystrategen mit **Frontlines** vorgestellt. Armeen dienen auch im Jahr 2044 nur dem Zweck, dem Gegner das Licht auszublasen. *Frontlines* orientiert sich in seinem Ablauf ein wenig an *Battle Isle*. Wie üblich geht es darum, gegenüber den feindlichen Armeen strategische Vorteile zu erringen. Das Spiel kommt gänzlich ohne geschichtliche Hintergründe aus und präsentiert eine Science-fiction-Story, in der es allerdings um das Übliche geht: Der eine Nachbar kommt mit dem anderen Nachbarn nicht aus, was letztlich in ein fröhliches gegenseitiges Schädeleinschlagen mündet.

Natürlich kommt allerlei futuristisches High-Tech-Kriegsgerät zum Einsatz. Wer reale Kriege als Thema nicht mag, wird sich hier besser zurechtfinden. Trotzdem bleibt anzumerken, daß heute existierende Waffensysteme bisweilen eine bedrohliche Ähnlichkeit mit dem futuristischen Gerät aufweisen

Reale Schlachten, erschreckende Geschichte

Einen echten Strategiehammer mit realem Hintergrund schickte Microprose 1995 ins Rennen: **Across the Rhine**. Der Rhein war im zweiten Weltkrieg ein wichtiges Ziel der Alliierten nach der Normandie-Invasion. Im Spiel übernimmt man als Spieler den Part eines Panzerführers, der sich langsam durch das feindliche Gebiet zu den schwer geschützten Festungen entlang des Rheins vortastet. Im Zeitrahmen zwischen der Landung in der Normandie und der deutschen Kapitulation werden spieleigene Szenarien erzeugt.

Verglichen mit den meisten anderen Strategiespielen gibt es in *Across the Rhine* allerdings allerlei Eigenheiten: Da ist zum einen der Multitaskingbetrieb, der es ermöglicht, mehrere Aktionsfenster auf dem Bildschirm parallel zu öffnen. Ebenfalls für Strategiegames höchst unüblich ist die Actionsimulation der Panzerfahrt mit Gefechten.

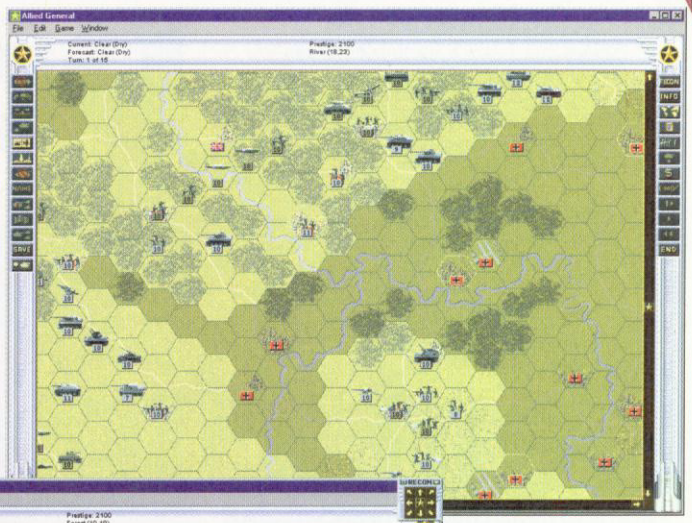
Across the Rhine orientiert sich an tatsächlichem Kriegsgeschehen und bietet auch die Möglichkeit, den geschichtlichen Hintergrund zu erkunden. Die Ereignisse werden nicht isoliert von der Geschichte betrachtet, sondern zusammen mit den historischen Details behandelt.

In einer Multimedia-Präsentation werden die Folgen der Invasion in der Normandie geschildert. Zusammengestellt wurde dieser Beitrag von einem amerikanischen Historiker – ein Novum für Strategiespiele, die sich doch nur allzu gern auf geschichtlich belegte Konflikte beziehen, nur um dann hinter ihrer extrem abstrakten Darstellungsweise Position zu beziehen sowie Menschen und Umfeld des Konfliktes zu vergessen.

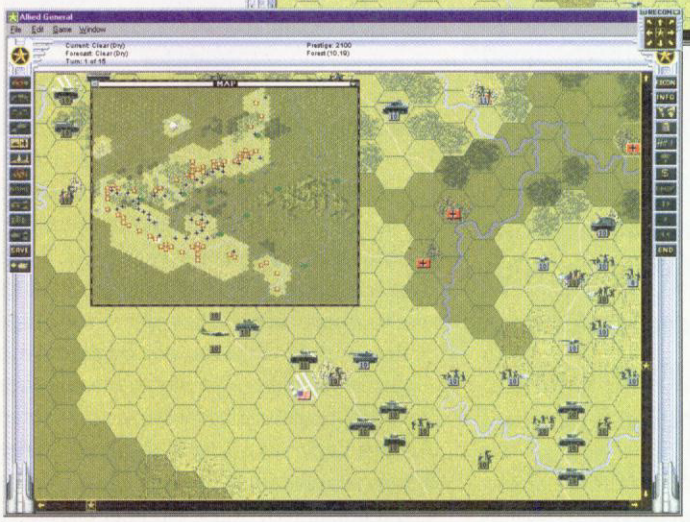
Amerika 1861–1865 von Empire bedient sich erneut eines geschichtlich belegten Konflikts, der amerikanischen Sezessi-

onskriege nämlich. Als Spieler hat man die Auswahl zwischen den „Blauen" (Nord) und den „Grauen" (Süd) und muß seine Armee an geschichtlich relevanten Punkten zum Sieg führen. Neben dem Spielgeschehen bekommt man noch Informationen über die Gründe, die zum Krieg führten, sowie über die bekanntesten Armeeführer mit auf den Weg. Auch hier zeigen sich somit zarte Anfänge, den dargestellten Konflikt auch als historisches Geschehen und nicht nur aus strategischer Sicht aufzubereiten.

Crusade von Greenwood geht zeitlich zurück ins Mittelalter, benennt aber weder Ort noch Datum. Hier geht es um die Kämpfe zwischen Rittern, die Eroberungsfeldzüge gegen die Ländereien feindlicher Burgbewohner durchführen, um sich deren Besitztümer anzueignen. Crusade besitzt ebenfalls alle Merkmale eines guten Strategiespiels, läßt die Kriegssequenzen allerdings sehr abstrakt ablaufen. Durch die ungebundene Zeitwahl und die Festlegung der strategischen Mittel gehört das Spiel eher zu einem der harmloseren Vertreter des Genres. Zudem spielt das Game sozusagen in „geschichtsloser" Zeit, lehnt sich nicht an reale historische Ereignisse an und ist so nicht nur in der Darstellung, sondern auch in der Aussage abstrakt.



Allied General ist ein klassisches Beispiel für ein zugorientiertes Strategiegame. Die Aufteilung in Sechsecke gibt den Einheiten maximale Bewegungsfreiheit



Zoomfunktionen und Übersichtskarten erleichtern die Orientierung

Eines der wohl bekanntesten Strategiespiele mit Kriegseinlage dürfte **Command & Conquer** sein, für das inzwischen auch schon eine CD mit Zusatzmissionen veröffentlicht wurde. Auch hier wird der Kriegsschauplatz in die Zukunft verlegt, das eigentliche Kriegsgeschehen ist eine abstrakte Reflexion tatsächlicher Konflikte.

Zwei große Machtblöcke haben sich auf der Erde gebildet, beide wollen die absolute Kontrolle über die Ressourcen des Planeten erlangen. Der Spieler kann sich seine Partei auswählen, danach bekommt er Missionen zugeteilt, die er mittels strategischer Kriegsführung siegreich beenden muß. Auch hier wird das heikle Thema Krieg insoweit umgangen, daß man das Geschehen an einen weit entfernten Zeitpunkt gelegt hat und so vorab jede Identifikation mit der Wirklichkeit vermeidet. Das macht die Thematik zwar nicht weniger brisant, erlaubt es aber, ohne Hintergedanken an die Aufgaben heranzugehen. Zudem ist *Command & Conquer* ein ausgefeiltes Spiel mit vielerlei Variationsmöglichkeiten und einem ausgesprochen guten Gameplay.

Daß die Spiele sich in technischer und spielerischer Hinsicht stark weiterentwickelt haben, braucht eigentlich nicht extra erwähnt zu werden. Es bleibt letztlich festzustellen, daß der Umgang mit gespieltem Krieg langsam verantwortungsvoller ausfällt - ein Umstand, der nur begrüßt werden kann, bedeutet das doch auch, daß Strategiespielfreunde, die sich mit „Kriegsspielen" beschäftigen, nicht mehr zwangsläufig von der Seite angeschaut werden. ❑

Jürgen Borngießer/Heiner Stiller

Make Love not War

Strategiespiele, die Kriegsthemen aufgreifen, sind immer ein zweifelhaftes Vergnügen. Auf der einen Seite muß man den Spielen zugute halten, daß sie die oben genannten Kriterien Logik, langfristiges Planen und durchdachtes Handeln fordern und daß außerdem Kriege nun mal Situationen sind, die größte Umsicht erfordern. Auf der anderen Seite bleibt ein fader Nachgeschmack, wenn man sieht, wie manche Spielehersteller mit den oft traurigen Themen umgehen. Häufig wird vollkommen einseitig eine Partei aus einem historischen Konflikt als die uneingeschränkt gute hingestellt, ohne daß Gelegenheit gegeben wird, auch die Gegenseite kennenzulernen.

Trotzdem sollte man Strategiespiele mit kriegerischem Inhalt nicht gleich verteufeln. Es kommt halt darauf an, wie man selbst an diese Spiele herangeht. Games wie *Across the Rhine*, deren Aufmachung manchem Bundeswehrsimulator zur Ehre gereichen würde, verdienen es nun mal nicht, einfach unter Anklage in die Ecke der kriegsverherrlichenden Spiele gestellt zu werden. Da gibt es Actiongames ohne reales Thema, die diesem Anspruch weitaus eher gerecht werden.

Wie dem auch sei, anhand der vorgestellten Spiele läßt sich für angehende Strategiekünstler vielleicht der eine oder andere Anhaltspunkt für einen Kauf entnehmen. Und vielleicht schaffen es die Hersteller ja auch mal, den Strategieknaller des Jahres hinzubekommen, ohne daß auch nur ein einziger Spielschuß fallen muß.

Wirtschaftsstrategie

Dollars und Deutschmark

Manager von Großkonzernen und mittelständischen Betrieben täten gut daran, einen Tag in der Woche mit einem der folgenden Computerspiele zu verbringen. Das so gesammelte Know-how könnte durchaus die Wirtschaft beleben.

Sie schippern mit vollbeladenen Viermastern über die Weltmeere und häufen beträchtlichen Reichtum dabei an. Sie sorgen mit ausgelasteten Eisenbahnstrecken für steigende Aktien. Sie meistern die Buchhaltung ebenso wie das Geschäft mit Politik, Sport und Sponsoring. Wirtschaftsmogule am heimischen PC haben es zu was gebracht. Die Betätigungsfelder im Genre Wirtschaftssimulation sind vielfältiger Natur. Reedereien und Eisenbahngesellschaften, Piratenflotten und angesehene Kaufleute des Bürgertums, Speditionen, Kohlebergwerke oder Fußballclubs der ersten Liga -alles wird zu Objekten der Begierde von Computerspielern. Wer sich gerne als Lenker der Wirtschaft die Nächte um die Ohren schlägt, hat im Überangebot an guten Wirtschaftssimulationen die Qual der Wahl. Die hier aufgeführten Spiele sind nur die Spitze des Eisbergs.

Obwohl die Beschäftigung mit Bilanzen und Buchhaltung auf den ersten Blick eher trocken wirkt, haben sich selbst manche Wirtschaftssimulationen in den letzten Jahren zu Kultspielen entwickelt. Und die Namen der Programmierer und Spieleentwickler klingen Insidern wie Musik in den Ohren. Sid Meier, der für **Pirates**, **Civilization** und **Railroad Tycoon** verantwortlich zeichnet, wird von Kennern der Branche als Genie seines Fachs bezeichnet.

Pirates ist einer der Ahnherren der Wirtschaftssimulationen, auch wenn es hier noch reichlich Action und Abenteuer gibt. Mit einem Piratenschoner durchkreuzt man die Karibik des 16. und 17. Jahrhunderts. Wer seine Güter geschickt verwaltet, kann sich vom Freibeuter zum Gouverneur hochdienen. Während das originale *Pirates* noch mit grobschlächtiger Grafik auskam, ist für heutige Anforderungen des Marktes das farbenfrohe und verbesserte **Pirates Gold** im Handel.

Eine reine Wirtschaftssimulation ist *Pirates* übrigens nicht. Denn natürlich gehört zur Auseinandersetzung zwischen Spaniern, Engländern, Niederländern und Franzosen auch einiges Säbelrasseln. Der Einwand, das Gewerbe des Enterns, Plünderns und Brandschatzens habe nur bedingt mit wirtschaftlichem Handeln zu tun, ist nicht ganz von der Hand zu weisen. Allerdings bietet *Pirates* auch einiges an Betätigungsfeldern für geschickte Kaufleute. Letztendlich hat Sid Meier mit der Freibeutersoftware den Weg für das Folgeprodukt, das herausragende **Railroad Tycoon**, geebnet.

Eisenbahn-Management

Kein Computerspiel zuvor war mit derartiger Freude zum Detail zugestopft wie *Railroad Tycoon*. Beim Management der Eisenbahn-Aktiengesellschaft gehört neben dem Ausbau des Streckennetzes - in den USA, England oder auf dem europäischen Kontinent - und der Verwaltung der Fahrpläne und Waggonstärke der Züge auch der Wettbewerb mit so illustren Persönlichkeiten wie Cornelius Vanderbuilt oder Baron Rothschild zum Spiel. Natürlich stimmen die Angaben über Lokomotiven oder Ereignisse der Zeitgeschichte mit der Realität überein. Akkurate Recherche ist eine der Stärken des Spiels.

Beim ganzen Streß um den Ausbau des Streckennetzes und die Beförderung von Personen und Gütern darf man eines nicht vergessen: Gemanagt wird eine Aktiengesellschaft. Wer nicht aufpaßt, dem kaufen die Konkurrenten alle Aktien ab. Den Profit für optimale Ausnutzung der Züge machen dann die anderen.

Als Reeder, Fuhr- oder Flugunternehmer gilt es, in Transport Tycoon Profil zu beweisen

Einsteiger sollten sich bei *Railroad Tycoon* darauf beschränken, Personen und Post zu befördern. Da sind ohnehin höhere Profite zu erwarten als beim Gütertransport. Statt der Sorge um den Ausbau von Industriestandorten und Kohleminen kann der Spieler sich dann stärker auf den Aktienmarkt konzentrieren und seine Mitbewerber genauer beobachten.

Seit 1990 haben sich an *Railroad Tycoon* nur unwesentliche Dinge wie z. B. Grafiken verändert. Die Spielfläche und der Spielablauf sind gleich geblieben. Und dennoch gehört der *Tycoon* heute noch zu den reichhaltigsten Strategiespielen, ein Indiz dafür, daß gute Spielidee und perfekte Umsetzung die Qualität eines Games ausmachen; eine nette Optik kann Inhalte nicht ersetzen. Der hohe Gehalt dürfte dann auch für die Langlebigkeit von *Railroad Tycoon* gesorgt haben.

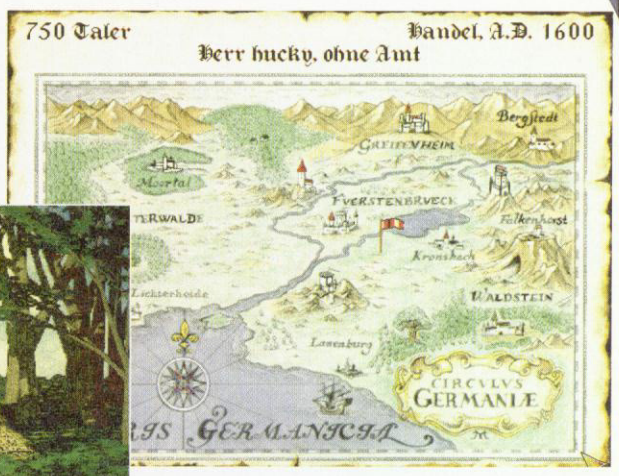
Das einmal erprobte Terrain des Gütertransports und der Personenbeförderung als Grundlage für PC-Spiele hat sich nach der exzellenten Vorarbeit von *Pirates* und *Railroad Tycoon* (das inzwischen **Railroad Tycoon Deluxe** heißt) stark ausgedehnt. Auch andernorts wird Ware verfrachtet und verschoben.

Die japanische Firma Artdink hatte seinerzeit eine ernstzunehmende Konkurrenz für *Railroad Tycoon* geschaffen, die vor knapp einem Jahr von Infogrames neu aufgelegt wurde: **A-Train** bzw. **A IV Networks**, wie die komplett überarbeitete und erweiterte Version heißt.

Optisch zeitgemäß aufbereitet, erinnert das Original-*A-Train* an *SimCity*, denn die kleinen Gebäude und das Verkehrsnetz wirken in der detailreichen dreidimensionalen Aufsicht wie eine putzige Spielzeuglandschaft. Wenn die Züge zwischen den Städten hin- und herschnaufen, bleibt die Spiellaune auf Höchstniveau.

Die knuddeligen Animationen lenken glücklicherweise nicht vom Inhalt ab. Unter der hübschen Oberfläche verbirgt sich eine Wirtschaftssimulation mit umfassenden Möglichkeiten. Neben dem Ausbau des Streckennetzes modelliert man noch die Landschaft: Ein Rechtecklein Golfplatz gefällig? Oder ein Vergnügungspark? Soll hinter den Hotels eine Skipiste entstehen? Oder muß noch ein Industriegebiet her? Entlang der großen Bahnhöfe baut das Programm automatisch, wie von Geisterhand, eine Straße. Aber auch unbebautes Land muß der Raumarchitekt selbst gestalten: Wälder, Ackerland, Weiden fürs Vieh, hügelige Landschaften oder Flüsse und Seen, mit *A-Train* baut man die Spielfläche bis ins letzte Planquadrat aus.

In diesem Pseudo-Deutschland spielt das Game Fugger II



Nette 3D-Grafiken illustrieren das Geschehen

Die vielen Features machen die Bedienung von *A-Train* aber nicht einfacher. Die Verwaltung der Fahrpläne beispielsweise ist nicht unkritisch. Mit seinen vielfältigen statistischen Auswertungen und Bilanzen kann einem durchaus mal schwindelig werden.

Insgesamt präsentiert sich *A-Train* als ein spielstarkes, komplexes Simulationsprogramm, das mit gutem Design die Spiellaune sichtlich steigert.

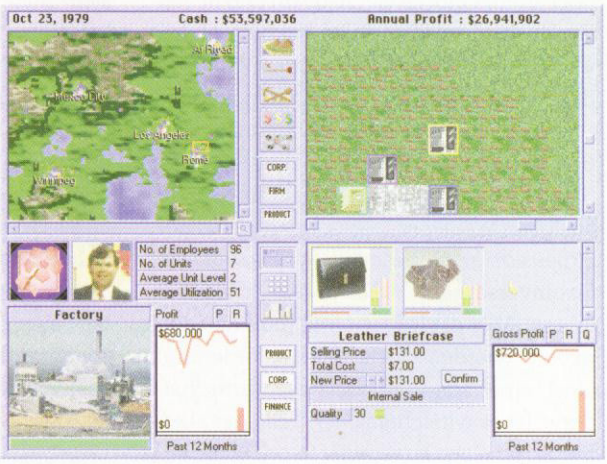
Transport-Imperium

Genauso hübsch anzusehen wie *A-Train* ist auch der **Transport Tycoon**. Fälschlicherweise als Nachfolger von *Railroad Tycoon* gehandelt, ist der Transportmanager der ultimative Beförderungsspezialist. Zunächst wegen des Namens „Tycoon" und auch wegen des Firmennamens Microprose haben viele ein neues Programm von Sid Meier vermutet. Der allerdings hat mit *Transport Tycoon* überhaupt nichts zu tun.

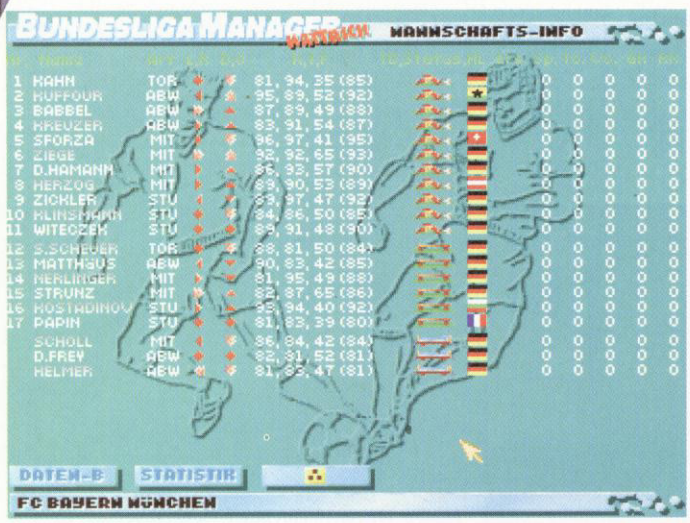
Das merkt man auch, obwohl die Grafiken genauso niedlich wie in *A-Train* sind. Lokomotiven schnaufen die Gleise entlang und pusten weißen Rauch in die Spielzeuglandschaft. Flugzeuge sprotzen, und Autos tröten über die Landstraße. Kleine Schiffchen laufen den Hafen an. Die Animationen motivieren zum munteren Streckenausbau auf allen Ebenen. Aber wenn nach einigen Tagen und Nächten die mannigfachen Bedienungselemente ausgekundschaftet sind, wenn die Vehikel munter durch die Landschaft zotteln, was passiert dann noch? Anschauen und genießen, o.k. – aber *Railroad-Tycoon*-Fans vermissen dann doch weitere Einflußmöglichkeiten. Es bleibt beim Transportieren und Geldverdienen.

Dennoch passiert viel auf den Strecken. Da bleibt schon mal ein Auto reparaturbedürftig liegen und blockiert den nachfolgenden Verkehr. Die einzelnen Transportmittel müssen nach Einblick in die Statistiken auf ihre Effektivität überprüft werden. Und für lange Zeit macht das geschäftige Treiben auf dem Bildschirm einfach Laune.

Wer vollends dem Transportwahn erlegen ist, der kann es auch mal mit einer Reederei versuchen. Frachter schippern Erdöl oder andere Waren über die Weltmeere. Luxusliner stehen für die Kreuzfahrten mit älteren Herrschaften bereit. Allerdings muß auch im bürokratischen Alltag des Reeders



Nicht nur für Betriebswirte: Capitalism ist ein echtes Strategieschwergewicht



Die Mannschaftsliste des Bundesliga Manager. Wie gut es dem Verein geht, hängt auch vom Erfolg der Spieler ab

alles stimmen: Liegegebühren, Versicherungen, Instandhaltung der Flotte wollen bezahlt sein. Was dann zwischen Marseille, Kuala Lumpur oder Abu Dhabi über die Ozeane schwimmt, hängt ganz vom kaufmännischen Geschick des Reeders ab. Natürlich will auch **Der Reeder** Geld verdienen.

Aufschwung Ost beschäftigt sich gleich mit der gesamten wirtschaftlichen Lage und nicht mit einem Teilaspekt des Wirtschaftens. Als das Spiel erschien, waren die Medien voll des wohlwollenden Lobes. Endlich nörgelte mal jemand nicht über Wessis und Ossis, sondern fand am Aufbau der neuen Bundesländer auch noch seinen Spaß. Selbst Politiker der Bundesregierung wurden auf das Computerspiel aufmerksam und gaben ihren Senf dazu ab.

Inzwischen ist der Solidaritätszuschlag nicht beliebter geworden. Der Aufschwung Ost läßt immer noch auf sich warten. Und noch immer gibt es viel zu tun in den neuen Bundesländern. Das Spiel hat also nichts von seiner Aktualität eingebüßt, auch wenn das Thema viele eher abschrecken mag.

Also nichts wie nach Berlin, zurück in den November 1989. Zunächst muß der Spieler die aktuelle wirtschaftliche Lage ausloten. Wie ist es in den Städten mit der Arbeitslosigkeit bestellt? Was taugt die Stromversorgung? Klar, das Geld ist knapp. Aber die Infrastruktur muß neu aufgebaut werden. Eine Herausforderung! Und eine ständige Gewissensentscheidung. Ist es wirtschaftlicher, Teile der alten Industrieanlage zu reparieren oder wird sie besser komplett entsorgt und neu aufgebaut?

Zumindest die Auswahlmöglichkeiten machen Mut. Zwischen Atom-, Kohle-, Solar- und Windkraftwerk kann sich der frischgebackene Politiker entscheiden. Und verseuchte Erde in der Nähe ausgedienter Industrieanlagen saniert man per Mausklick. Wer das versäumt, hat verärgerte Bürger am Hals.

Aufschwung Ost ist kein reines Phantasieprodukt. In 25 Städten stimmen die im Jahre 1989 vorgefundenen Daten mit der Spielversion überein. Der industrielle Aufbau der neuen Länder ohne starke Umweltbelastung und zur Zufriedenheit der Bevölkerung ist Inhalt des Gesellschaftsspiels. Ein ganzes Land zu managen ist allemal interessanter als sich nur einem einzelnen Problem zu widmen.

Für **Capitalism** braucht man einen großen Bildschirm. Der ist dann knallvoll mit Statistiken, Karten, Diagrammen und Geschäftsberichten. Böse Zungen behaupten daher, *Capitalism* sei nur was für BWL-Studenten – von der Optik her zu langweilig und antiquiert. Aber es ist ja das Spiel, das interessiert. Und da gehört *Capitalism* zu den gelungenen Versuchen, mit Produktion und Handel von Waren in einem hochkomplexen Wirtschaftsgefüge zu landen – Geschäftelhuberei pur, ohne Schnörkel und Abschweife.

Capitalism gibt sich außergewöhnlich vielseitig. Der eine wird Rinder züchten und nicht nur eine Fleischerei, sondern als Subunternehmen gleich noch eine Gerberei und Schuhfabrik leiten. Der andere mag lieber einen Fernsehsender gründen und sein Glück als Medienzar versuchen. Oder man gründet einen Konzern, der ganze Wissenschaftlerteams in der Forschungsabteilung beschäftigt, um mit innovativen Produkten den Markt zu erobern. Das Spiel legt keinerlei Beschränkungen auf. In seiner Vielfalt ist es für ungeübte Spieler zunächst sogar verwirrend. Interaktive Tutorials helfen beim Einstieg ins Geschäftsleben. Und wessen Vorstellungskraft nicht vor umfangreichem Zahlenmaterial haltmacht, der wird mit *Capitalism* höchst vielfältige Konstellationen durchspielen.

Geschichtliches

29. Brachet 1355. Ein Handelsschiff verläßt den Hafen von Lübeck, vollgepackt mit Getreide aus dem Umland. Auf der Rückreise wird es Pelze, Pech und Leder aus Rußland an Bord haben. Wenn es zurückkehrt. Denn die Reise steckt voller Unwägbarkeiten. Ein Jahr später, 1356, bildete sich offiziell die Hanse in Lübeck – ein Zusammenschluß von Kaufleuten, die gemeinsam Handelsvertretungen unterhielten und gegenseitig für den Schutz der Handelswege über Ost- und Nordsee sorgten.

Vom Seehandel zur Zeit der Hanse handelt das Spiel **Der Patrizier.** Der Spieler baut eine Flotte auf und füllt das eigene Kontor mit Talern. Es dauert ein wenig, bis man die Preisunterschiede zwischen den Hansestädten gewinnbringend nutzen kann. Tuch beispielsweise kostet in Bremen und Stettin 150 Taler; in skandinavischen Orten und in Nowgorod verhökert man die Ware für über 230 Taler. Tuch wird überall zum Schiffsbau benötigt und ist eine sichere Geldanlage. Solange die Seeleute nicht aus Angst vor einem Seeungeheuer über Bord springen, könnte die Schiffsreise auch bei stürmischer See ein

Das Schiffsimperium in 1896 wird von Europa aus aufgebaut

Jet Stream

Internet: http://www.trv.de/JetStream.htm

Bestellannahme rund um die Uhr, auch am Wochenende.

BTX: BESTELL-NEUHEITEN SERVICE:KÜHL#

Hard & Sofware Versand
Postfach 1243
76346 Linkenheim

DV - deutsche Version
DA-deutsche Anleitung
EV-englische Version
(*)-bei Druck noch nicht verfügbar
(Vorbestellung empfohlen)
a.A.-auf Anfrage

Händleranfragen erwünscht

Abholung zu Versandpreisen nur in der Versandzentrale Linkenheim möglich.
Ladenlokal: Bahnhofsplatz 3,76646 Bruchsal

TEL: (07247)946170
(07247)946171
(07247)946172
FAX: (07247)3549

Wir führen auch Lösungshefte von Hint Shop, CPS Heidak.etc !

Preisliste kostenlos und unverbindlich anfordern.

PC CD-Rom

11th Hour	DV	69,99
3D Ultra Pinball	DV	69,99
5th Musketeer	DV	69,9

A.T.F. Flugsimulator deutsche Version 79,99

AH-640 Longbow	DV	*89,99
Air Bucks	DA	64,99
Air Combat Classic	DA	79,99
Air Havoc Contr.	DV	64,99
Air Power	DA	69,99
Airbus 2 /Win95	DV	*69,99
Albion	DV	79,99
Alien Triology	DA	*82,99
Alien Virus	DV	79,99
Alone in the Dark 1+2+3	DV	69,99
Angel Devoid (4CD)	EV	59,99
Anvil of Dawn	DV	74,99
Apache Longbow	DV	69,99
Ascendancy	DV	54,99
Assault Riggs	DA	69,99
Aztec - Empire of the Blood	DV	*

Bad Mojo deutsche Version 79,99

Baldies		*69,99

Battlecruiser 3000 AD deutsche Version 64,99

Battle Race	DA	*79,99
Battleground Ardennes	DV	*69,99
Big Red Racing	DA	74,99
Biing	DV	59,99
Caesar 2	DV	69,99

CIVILIZATION 2 deutsche Version 74,99

Command & Conquer	DV	89,99

Command & ConquerMission deutsche Version 29,99

Command Aces of the Deep	DV	79,99
Command&Conquer SVGA/Win95	DV	*89,99
Conqueror A.D.	DV	79,99
Conquest o. t. New World	DV	79,99
Creature Shock	DA	24,99
Crusader	DV	79,99
Cyberia 1	DV	29,99

Cyberia 2 deutsche Version *69,99

D	DV	79,99

Das Schwarze Auge 3 deutsche Version *79,99

Deadline	DA	*69,99
Deadly Skies	DV	*79,99
Death Gate	DA	*74,99
Deathkeep AD&D /Win95	DA	
Defcon 5	DV	54,99
Descent 1	DA	29,99

DESCENT 2 deutsche Anleitung *79,99

Destruction Derby	DA	89,99
Diablo /Win95	DV	*
Die Fugger 2	DV	79,99
Die Siedler	DV	39,99

Die Siedler 2 deutsche Version 72,99

Duke Nukem 3D deutsche Anleitung 79,99

Dugeon Keeper deutsche Version *79,99

Earth Siege 2 /Win95	DV	*79,99
Earthworm Jim 1+ 2	DV	64,99
Elisabeth 1	DV	*89,99
Escalation	DV	*
Evocation	DV	*69,99
Evolution	DA	*29,99

F1 - Manager96 deutsche Version *64,99

Fade to Black	DV	39,99
Fantasy General	EV	*69,99
Fast Attack	DV	*69,99
Fatal Racing	DV	59,99
FIFA Soccer 96	DV	79,99

Formula One GP2 deutsche Version 99,99

Frank T. Big Hurt Baseball		*84,99
Gabriel Knight 2	DV	84,99
Gene Wars	DV	*79,9
Grand Prix Manager	DV	79,99
Hardball 5	DA	74,99
Heretic - Serpent Raiders	DA	*69,99
Heroes of Might&Magic	DV	74,99
Hexen	DA	49,99
Hexen Mission	DA	*34,99
Hi Octane	DV	24,99
HUGO	DV	69,99
Indy Car Racing 2	DA	74,99
Jagged Alliance	DV	39,99
Kingdom of Magic	DV	69,99
Larry Col. 1 - 6	DA	79,99
Little Big Adventure	DV	29,99
Lucas TOP Adv. Col.	DV	54,99
Magic Carpet 2	DV	69,99
Manic Karts	DA	34,99
Master of Antares	DV	*
Mechwarrior 2 Spec.Edition	DV	84,99
Megapack 5	DA	79,99
NBA Live 96	DV	79,99
Need for Speed	DV	79,99
Olympic Gold	DV	*64,99
PGA European Tour	DA	*79,99
PGA Tour 96 Data Disk	DA	34,99
PGA Tour Golf 96	DA	69,99
Phantasmagoria	DV	79,99
Pole Position	DV	84,99
Police Quest SWAT	DV	*79,99
Pro Pinball - The Web	DV	49,99
Quest for Fame	EV	89,99
Ran Trainer 2	DV	64,99
Rebel Assault 2	DV	*79,99
Revolution X		*84,99
Riddle o. Master Lu	DV	84,99
Ridge Racer	DA	*54,99
Ripper	DV	*79,99
Rise of the Robots 2	DA	84,99
S.T.O.R.M.		*79,99

Schleichfahrt deutsche Version 84,99

Shannara	DV	*74,99
Shellshock	DV	*74,99
Shivers	DV	79,99

Silent Hunter deutsche Anleitung 79,99

Silent Steel (4CD)	DV	109,99
Silent Thunder /Win95	DV	*79,99
Simon the Sorcerer 2 Rel.	DV	*64,99
Skunny	DV	54,99
Space Quest 6	DV	74,99
Speed Hasle	DA	54,99
Spud	DV	*
Star Ranger	DV	59,99
Star Trek 1 / 25th Anniv.	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Star Trek 2 JR-Collectors Edition+A7D	DA	79,99
Star Trek 3 - TNG a Final Unity	DV	99,99
Star Trek Deep Space Nine	DA	69,99
Star Trek interactive Manual	EV	79,99
Star Trek Omnipedia	EV	69,99
Star Wars Collection	DV	49,99
Steel Panthers	DA	64,99
Stonekeep	DV	79,99
Strike Base	DV	*64,99
SU - 27 Sukhoi /Win95	DV	*69,99
Syndicate 2 / Wars	DV	*79,99
Syndicate Plus classic	DV	29,99
System Shock	DA	34,99
Teamchef	DV	84,99
Terminator - Future Shock	DV	74,99
Terra 6: Mission Super IQ	DV	29,99
Terra Nova	DV	*69,99
TFX - Euro Fighter 2000	DV	84,99

The Dig deutsche Version 69,99

The Mutation of J.B.	DV	*
Theme Park	DV	*29,99
This means War!	DV	69,99
Thunder in Paradise		*54,99
Thunderhawk 2	DV	64,99
Tie Fighter + Data SVGA	DV	*64,99
TNN 96 Fishing	DA	69,99
Top Gun - Fire at Will	DV	*74,99
Torin`s Passage	DV	84,99
Track Attack	DV	69,99
Ultimate Doom /Win95	DA	*59,99
Unnecessary Roughness 96	DA	74,99
Urban Runner	DV	*84,99
Virtual Karts	DV	99,99
Virtual Snooker		*84,99
Warcraft 2	DV	79,99

Warcraft 2 exp.Pack deutsche Version 29,99

Warhammer - im Schatten /Win95	DV	64,99
Warhammer Dark Crusader	DA	*69,9
Westwood Comp.	DV	64,99
Wing Commander 3	DV	79,99
Wing Commander 4	DV	94,99
Worms	DV	69,99
Worms Data	DV	34,99
X - Wing Edition	DV	39,9

Z deutsche Version 69,99

Zork Nemesis	EV	79,99

Zork Nemesis deutsche Version 84,99

SONY-Playstation

Playstation	509,00
Cyberia	*84,99
Descent	84,99
Panzer General	*79,99
Resident Evil	*84,99
Shell Shock	69,99

SONY Playstation + Spiel 569,00

Sega Saturn

Alien Trilogy	*89,99
Cyberia	*89,99
Sega Rally	94,99
Shell Shock	69,99
Virtua Cop	129,99

SEGA Saturn 639,00

Soundblaster 16pnp + Aktivboxen 50W + 6-Speed CD Rom 333,00

Alfa Twin Joystickumschalter 39,99

Joysticks

Gravis Game Pad	37,99
Gravis Firebird	119,99
Formular T2 Lenkrad+Pedals	239,99
CH Pedals	109,99
CH Pro Throttle	199,99
CH Flight Stick Pro	124,99
Wing Man Extreme	87,99
MS Sidewinde 3D Pro+Fury3	99,99

Hardware

Festplatte 1,2GB Western Digital	399,00
Festplatte 1,7GB IBM	449,00
4-Speed CD Rom Laufwerk	99,00
6-Speed CD Rom Laufwerk	189,00
Grafikkarte Matrox Millenium 2MB	569,00
Grafikkarte Miro Video 1MB	109,00
ASUS Mainboard Pipeline Burst256	349,00
CD Writer PHILLIPS 2*Speed	1.499,00
Speicher 8MB/PS2 60ns	259,00
Soundblaster 16 pnp	159,00
Soundblaster 32 pnp	269,00
Monitor 17" 64Khz OSD	1.199,00
Tower Gehäuse CE	190,00

Achtung: bei Hardware gelten Tagespreise.

Vorkasse DM6,90 (Eurascheck (bis DM400,-) oder Überweisung). Bei Nachnahme (DM10,50) zzgl. Nachnahmegebühr (DM 3,-).
Für bestellte und nicht angenommene Ware berechnen wir DM 20,- pauschal!
Für Druckfehler übernehmen wir keine Haftung. Bei Hardware fallen immer Versandkosten an.

Ab DM 250 keine Portokosten

Die Kogge war der wichtigste Schiffstyp in der Hanseflotte

einträgliches Geschäft werden, wären da nicht die Piraten ...

Wer es als Bürger zu Reichtum bringt und das nach außen hin auch zeigt, indem er fleißig für soziale Zwecke spendet und den ehrenwerten Patrizier mimt, der kann es bis zum obersten Ratsherren bringen. Von der ersten Kreuzfahrt mit der eigenen Schaluppe bis zum Ältermann ist es aber ein beschwerlicher Weg. Nicht mal die Frau seiner Träume kann der Patrizier ehelichen, da er am Wohlstand interessiert ist und sich demzufolge mit Damen arrangiert, die genügend Taler im Geldsack und gegebenenfalls auch Haare auf den Zähnen haben.

Der historische Teil kommt unterdessen nicht zu kurz. Akribische Recherchen sorgen in Spiel und Handbuch für stimmige Details. Damit empfiehlt sich *Der Patrizier* sogar für den Geschichtsunterricht.

Das gleiche gilt für **1869**, das noch praller mit Historie gefüllt ist und dessen Handbuch sich wie ein Geschichtsbuch liest. Im Jahr der Eröffnung des Suezkanals waren natürlich längst keine Koggen mehr unterwegs. Im Zeitalter von Kolonialismus und Imperialismus ersetzten Dampfschiffe allmächlich die Segelschoner.

Auch *1869* ist eine Handelssimulation, wenn auch keine sonderlich ausgefuchste oder komplexe. Die schnellsten Seeverbindungen und die gewinnträchtigsten Zielhäfen sind irgendwann einmal ausgekundschaftet, und von da an wird das Spiel zur Routine. Obwohl die ganze Erdkugel befahren wird, obwohl die Schiffe in Häfen mit exotisch klingenden Namen einlaufen, wird die Be- und Entladerei auf Dauer ermüdend.

Der geschichtliche Teil schließlich sorgt für Abwechslung und damit für den Reiz des Spiels. Geschichtliche Stichdaten wie der amerikanische Unabhängigkeitskrieg durchkreuzen die Pläne der Rederei erbarmungslos. Plötzlich gelten andere Geschäftsbedingungen.

Die Programmierer von Max Design haben in *1869* alle historischen Ereignisse geschickt eingebaut. Dabei spulen sie nicht etwa einfach nur Geschichtszahlen ab. Die Zeit des Imperialismus wird für den Spieler dank hintergründiger Texte erfaßbar. So poliert man ganz nebenbei sein Geschichtswissen auf. Am Ende ist man zwar kein Universitätsprofessor, kann aber bei so „kleinen" Ereignissen wie der Abiturprüfung locker mithalten.

1869: Kohle aus Rio wird per Schiff in alle Welt transportiert

Geschichtslehrer suchen jetzt verzweifelt nach einem Spiel, das die Zeit zwischen der Hanse sowie Kolonialismus und Imperialismus abdeckt. Den Leuten kann geholfen werden. **Fugger II** sorgt sich – nomen est omen – um den Zeitraum des 17. Jahrhunderts.

Jakob Fugger, der Stammvater des Kaufmannsgeschlechts aus Augsburg, gründete das Fuggersche Handelshaus bereits in der ersten Hälfte des 16. Jahrhunderts. Seine Söhne waren es, die das Vermögen weiter vergrößerten und eine Vormachtstellung in Europa erlangten, die es bislang für Bürger nicht gegeben hatte.

Insbesondere Jakob II. in der Fuggerschen Linie trug sein Scherflein dazu bei. Er errichtete durch den Kauf von Bergwerken in Österreich, Ungarn und Spanien ein Kupfermonopol. Karl V. bekam von den Fuggern genügend Dukaten geliehen, um die Kurfürsten zu bestechen. Nur so konnte er sich bei ihnen zur Wahl zum deutschen Kaiser empfehlen. Im Gegenzug bekamen die Fugger Konzessionen und kleine Herrschaftsgebiete zugeschanzt.

Auch im Spiel *Fugger II*, das übrigens die Programmierer des damals ursprünglich auf Amiga und C-64 erschienenen Spiels **Fugger** geschaffen haben, wird kräftig geschmiert. Wie sonst sollte ein Kaufmann Bürgermeister werden?

Ohnehin sind legale Transaktionen und lebhafter Handel nur die eine Seite Fuggerscher Profitinteressen. Illegale Praktiken wie Bestechung oder Diebstahl erachten die Herren aber nicht mal als unehrenhaft. Hauptsache es klingelt in der Kasse. Der Spieler muß sich also überlegen, wie weit er zu Machtspielchen und illegalen Praktiken bereit ist. Er kann dabei jedenfalls besser verdienen als ein gewissenhafter, ehrlicher Geschäftsmann.

Fugger II kann sich nicht nur wegen der vielfältigen Steuerungsmöglichkeiten im Spiel sehen lassen. Auch optisch haben die SVGA-Grafiken ihren Reiz. Wie schon beim Patrizier kommt hier dank der Optik und der gediegenen Handbücher viel von der Atmosphäre der damaligen Zeit rüber.

Macchiavelli – the Prince, um schließlich noch eine Handelssimulation zu nennen, die im historischen Gewand daherkommt, ist unter dem Namen *Merchant Prince* schon etwas länger am Markt. Auch wenn Microprose die Simulation leicht aufgemöbelt hat, ist sie optisch nicht mehr ganz taufrisch. *Macchiavelli* spielt in der Renaissance des 14. Jahrhunderts. Die Landkarte (und damit der Aktionsradius im Spiel) orientiert sich streng an den damaligen Karten. Und die sind nicht nur an gewissen Ecken verzerrt, es gibt darauf auch einige weiße Flecken.

Amerika war zu dem Zeitpunkt noch nicht entdeckt, von Afrika ist nur ein Teil eingezeichnet, und auf dem Spielfeld ist im Osten am Ural schon Sabbat. Dennoch ist für den von Venedig aus startenden Kaufmann genügend Raum, in dem es Handelsrouten zu entdecken gilt. Wer genug Gold scheffelt, Schiffe und Karawanen aus-

schickt und die richtigen Leute besticht, kann es bis zum Papst bringen. Das Ziel mag nicht für jeden die Spielmotivation in die Höhe treiben, aber der Job ist so schlecht nicht. An historischen Fakten hat das Spiel zwar nicht viel zu bieten, aber die vielfältigen Möglichkeiten der Bestechung und des Schmierens sorgen für hochwertigen Spielspaß. Der Mehrspielermodus, auch per Modem zu nutzen, sorgt für neue Variationsmöglichkeiten des Themas Handelssimulation.

Der Ball ist rund

Im EM-Jahr sind Fußballsimulationen hoch im Kurs. Nicht nur das Spiel auf dem grünen Rasen lockt vor den PC. Im Gegenteil: Der Spielanteil mit Ball ist bei einigen Sportsimulationen vergleichsweise gering. Die entscheidenden Spielzüge finden vor dem Kick auf dem Fußballfeld statt. Die Zusammenstellung der Mannschaft, die gewählte Taktik bestimmen über Erfolg oder Mißerfolg. Und der Handlungsspielraum hängt – wie im richtigen Leben – stark von den finanziellen Möglichkeiten ab. Nur wer Erfolg hat, dessen Stadien sind auch bis unters Dach besetzt. Nur bei lukrativen Sponsoring-Verträgen und guten Einnahmen können technisch versierte Spieler eingekauft werden. Und nur mit guten Spielern sind Deutsche Meisterschaften, UEFA-Pokale und weitere internationale Wettbewerbe zu gewinnen.

O.k., im richtigen Leben hat dieser Kausalzusammenhang manchmal einen Hänger. Im Computerspiel jedenfalls kann es kaum vorkommen, daß eine derart stark besetzte Mannschaft wie Bayern München gegen Hansa Rostock eins auf die Mütze kriegt. Auch der Versuch, den SC Freiburg dauerhaft an die Spitze zu führen, ist durch mangelnde finanzielle Substanz nicht zum Erfolg zu führen. Zum Glück ist das richtige Leben unberechenbar und steckt voller Zufälle.

Wer möchte Europas erfolgreichster Fußballmanager werden? Microprose gibt Gelegenheit, mit dem Programm **Teamchef** einen europäischen Klub eigener Wahl aufzumöbeln. Vom Fußballspiel selbst ist darin nichts mehr zu sehen. Die Spieler erscheinen nur als Nümmerchen auf dem Spielfeld. Die 90 Minuten, denen die Fans entgegenfiebern, sind beim *Teamchef* reine Formsache.

Als Manager hat man eben zuviel um die Ohren. Die Börse gilt es zu überwachen, ist ein moderner Fußballklub doch eine Aktiengesellschaft. Sponsoringverträge und Bilanzierung, Werbung, Instandhaltung des Stadions, Nachwuchsförderung, Spielertransfer, Entlassungen von Trainern; ein Fußballer, der seit Jahren den Ball wegköpft, kommt da schon lange nicht mehr mit.

Microproses neuer Fußballmanager präsentiert sich optisch sehr originell, und das Spielgeschehen steht der Grafik in nichts nach

Das Management ist absolut umfangreich und erfordert einiges Fingerspitzengefühl. Selbst Kennern der Simulationsbranche bietet die Software von Microprose noch neue Ansichten. Die Programmierer von *Teamchef* haben die Prüfung im Fach Softwareergonomie und Screendesign bestanden. Das Spiel ist in ansprechendem Multimedia-Design gut zugänglich, und die Menüs führen schnell zum Ziel und sind leicht zu verwalten.

Statistiken sind im Bundesliga Manager ein wesentlicher Spielbestandteil

Der **Bundesliga Manager Hattrick** bereitet von der Optik her schon mehr Mühe. Der Dauerbrenner und Bestseller von Software 2000 unter den PC-Spielen hat bereits einige Jahre auf dem Buckel. Wenngleich das Programm jedes Jahr überarbeitet wird: Die Menüs und Fensterchen auf dem Bildschirm sind doch von der traditionellen Art. Übersichtlichkeit ist nicht die Stärke dieser Software. Die Detailfülle erschlägt beinahe und ist nur schwer in den Griff zu kriegen. Nach entsprechend langer Einarbeitungszeit entwickelt der Bundesligamanager aber trotzdem seinen Reiz. Das clever dreigeteilte Handbuch ist in der Anfangsphase ständiger Begleiter des Spielers.

Alle Fußballspieler der deutschen Ligen – von der 1. und 2. Bundesliga bis zur Oberliga – sind namentlich aufgeführt. Der DFB hat sich mit Sicherheit ein paar Mark dafür bezahlen lassen. Die Mannschaftsaufstellung kann man jedenfalls akkurat nachbauen. An taktischen Varianten und Einstellungen der Mannschaft bietet der *Bundesliga Manager Hattrick* (kurz BMH) eine ordentliche Auswahl.

Was der Teamchef an geschäftlichen Dingen erledigen mußte, bleibt auch dem *Bundesliga Manager* nicht erspart. Genau gesagt: Es bleibt keinem Fußballmanager erspart, gleichgültig welchen Fabrikats er auch sein mag. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß auch **Anstoß** von Ascon großen Wert auf die Simulation von Finanzmanagement und auf die Einstellung der Mannschaften vor dem Spiel legt.

Marcel Reif, ehemals Moderator beim ZDF und inzwischen bei RTL notorisch unterbeschäftigt, hat dem Spiel seine Stimme geliehen. Die Kommentare und losen Sprüche während des Ballgeschiebes auf dem Rasen hat Reif gesprochen. Dadurch wirkt das Spielgeschehen authentischer. Aber auch hier gilt: Die Vorbereitung ist das A und O der Fußballsims. ❑

Harald Fette/Heiner Stiller

Umwelt-Simulation als Strategiespaß

Das Gleichgewicht der Ökologie

Ökologische Simulationen der Evolution unseres blauen Planeten inklusive seiner Bevölkerung durch Flora, Fauna, Tier und den Menschen gehören niemals zu den Spielen für zwischendurch. An Komplexität sind sie von Programmen anderer Sparten kaum zu schlagen. Das macht sie so interessant, aber auch sehr schwierig zu spielen.

Eine Landwirtschaft ohne Rinderwahn, ein Wald ohne sauren Regen und der Planet Erde ohne Ozonloch – wer würde nicht gerne ein Leben ohne Sonnenmilch mit Lichtschutzfaktor 10, ohne Hautkrebs, Allergien und die Angst vor Koma und Spasmen durch die Creutzfeldt-Jakob-Krankheit führen? Doch selbst im Spiel ist der Mensch vom paradiesischen Zustand zunächst einmal weit entfernt.

Die Ökosimulationen arbeiten mit hochkomplexen Regelzusammenhängen, die meist erst nach wochenlanger Tüftelei durchschaubar werden. So kurz mal per Mausklick das Ozonloch zukitten und danach beruhigt träumen, das ist selbst bei Spielen auf CD-ROM nicht drin. Aber genau darin liegt der Reiz. Eine komplexe Simulation nutzt sich nicht so schnell ab. Es gibt immer wieder etwas Neues zu entdecken, man muß auf immer neue Herausforderungen reagieren und entsprechende Lösungsstrategien entwickeln. So bringen diese Spiele nicht nur eine gehörige Portion Spaß auf den Monitor, quasi durch die Hintertür vermitteln sie auch noch Lerninhalte.

Apropos lernen: Gerade an Schulen wird gerne noch mit dem Urahn des Genres Ökospiel hantiert. Auf veralteten XT- und AT-Rechnern, wie sie an Schulen gang und gäbe sind, läuft das Spiel Ökolopoly optimal.

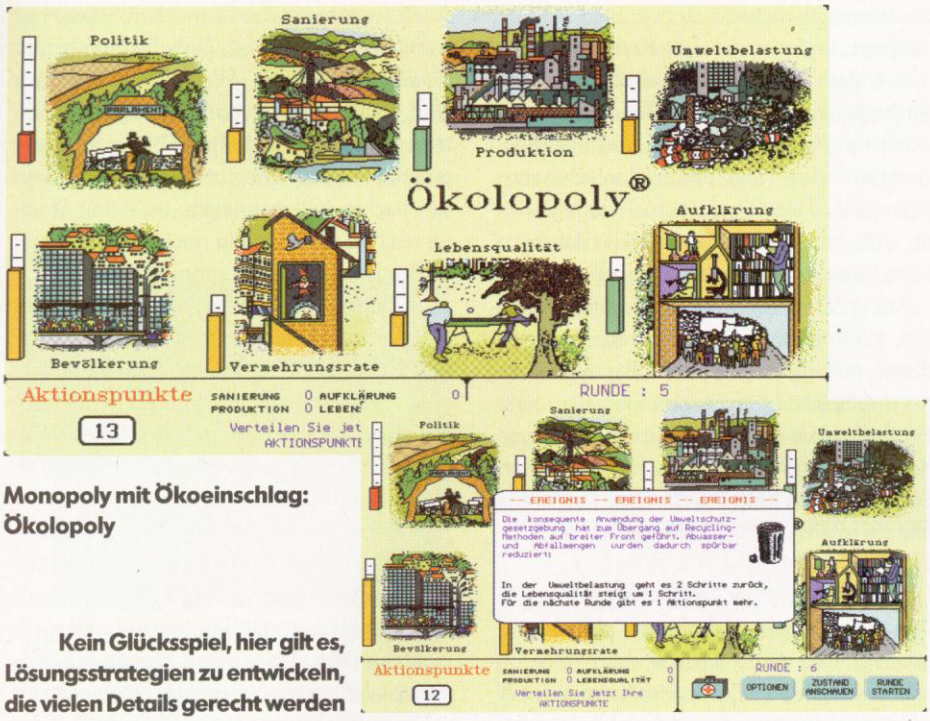
Basierend auf Buchveröffentlichungen von Professor Dr. Frederic Vester und dem damit zusammenhängenden Brettspiel „Kybernetien" veranschaulicht das 1989 veröffentlichte Computerspiel **Ökolopoly** die Wechselwirkung zwischen der Produktion in einem Staat und den damit einhergehenden Wechselwirkungen zwischen Umweltbelastung, Bildung, Lebensqualität, Bevölkerungsrate und der Politik.

Fünf Gesellschaftsformen verlangen unterschiedliche Strategien. Anfänger versuchen sich am besten an Kybernetien oder dem Industriestaat. Wer da mittels zu verteilender Aktionspunkte die Produktion im Mittelmaß hält, mit Sanierungsmaßnahmen die Umwelt schont und aufgrund eines hohen Bildungsniveaus (sprich: Aufklärung) den Bevölkerungszuwachs im Griff hat, wird am Ende gelobt und darf erneut regieren. Plötzlich herrscht „kybernetische Einsicht, höchstes Wohlbefinden, Erfüllung". Viel kniffliger sind die Szenarien „Schwellen- und Entwicklungsland" zu regieren. Da flammen plötzlich Revolutionen auf, und das Spiel ist aus. Leider versagt!

Trotz einfacher Grafiken und in einigen wenigen Fällen strittiger Kausalzusammenhänge ist das betagte Ökolopoly noch immer eine gute Simulation, zumal nach jedem Spielzug Veränderungen im Regelkreis zu beobachten sind und dadurch im Kopf der Spieler zwangsläufig vernetztes Denken stattfindet.

Das Gaia-Prinzip

Auf wissenschaftliche Theorie baut auch das kaum jüngere **SimEarth**, genauer gesagt auf die Gaia-Theorie über die Entwicklung der Erde von James Lovelock. Auf



Monopoly mit Ökoeinschlag: Ökolopoly

Kein Glücksspiel, hier gilt es, Lösungsstrategien zu entwickeln, die vielen Details gerecht werden

eine kurze Formel gebracht, lautet die Theorie: Die Erde lebt. Die Entwicklung der Gesteine, Atmosphäre, Meere und Organismen bilden danach ein eng miteinander verbundenes System. Klima, Tier- und Pflanzenwelt sowie die Entwicklung des Planeten beeinflussen sich gegenseitig. Gesteine und Atmosphäre sind in diesem Denkmodell nicht tot, nicht leblos, sondern auch sie bestimmen Leben und Klima auf einem Planeten.

Hört sich kompliziert an? Ist es auch. SimEarth ist kein Spiel für zwischendurch. Wer auf einem Planeten Einklang schaffen möchte, wird erst mal tagelang das dicke Handbuch studieren müssen. Viele sind an den zahllosen Steuerungsmöglichkeiten auch schon gescheitert.

Ist die erste Hürde genommen, eröffnet sich insbesondere in Geologie, Biologie und Klimatologie ein umfassendes, fundiertes Wissen, wie es in keinem Lehrbuch besser dargestellt werden könnte. Mal die Erde in ihrem Zustand vor 500 Millionen Jahren anschauen und die Entwicklung vom Kambrium bis heute Revue passieren lassen? Einmal die Auswirkungen des Treibhauseffekts fundiert dargestellt bekommen? Oder als Biologe die Evolution in der Tierwelt pauken? Alles kein Problem für SimEarth.

Merkwürdig ist nur, daß das Programm bisweilen zu seltsamen Schlußfolgerungen kommt. Denn es entwickeln sich immer die Organismen am prächtigsten, für die die äußeren Bedingungen optimal sind. Man braucht sich also nicht zu wundern, wenn glitschige Quallen die Erde bevölkern, in Autos fahren und sich schließlich in einem Atomkrieg selbst vernichten. Na ja, warum sollten ausgerechnet Quallen intelligenter sein als Menschen?

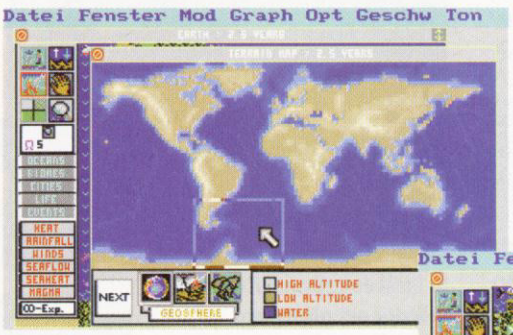
In puncto Komplexität und solider wissenschaftlicher Recherche sind auch die Folgeprodukte nicht zu schlagen. Unter den Spielen in der Sim-Serie dominieren inzwischen die mit dem Thema Ökosimulation. **SimLife** (um einen weiteren Vertreter zu nennen) hält es mit der Realität weniger akribisch als SimEarth. Auch hier ist es das Ziel, ein funktionierendes Ökosystem zu bauen. Bei der Genesis eines Lebensraums für Pflanzen und Tiere aus dem Genlabor können aber alle erdenklichen Faktoren vom Spieler verändert werden. Selbst Naturgesetze lassen sich über den Haufen werfen, und ein neugieriges „Was-wäre-wenn?" läßt SimLife nicht unbeantwortet.

Klar, die Evolution in Botanik und Zoologie kann für Lernzwecke in Annäherung an die Realität simuliert werden. Aber das wäre nur der halbe Spaß. Und beim Thema Evolution lernt man ganz nebenbei, wo die Knackpunkte liegen. Warum also nicht gleich ein Fabelwesen aus Kopf, Rumpf und Hinterteil zusammensetzen, in einem Menüfenster die Eigenschaften wie Vermehrungsrate, Sterbealter, Seßhaftigkeit und viele Faktoren mehr einstellen? Ob das Vieh überlebensfähig ist, wird sich dann erst noch erweisen.

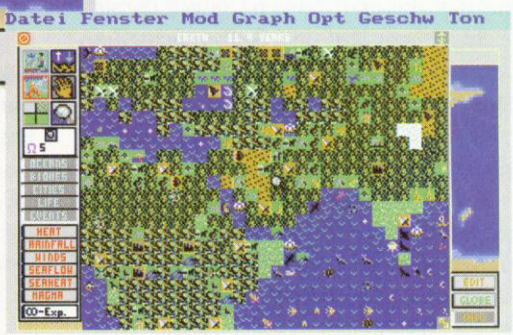
Ernähren sich alle Wesen auf dieselbe Weise, gibt's Zoff. Wer auf ein intaktes System mit Artenvielfalt Wert legt, muß auch unterschiedliche Lebewesen loslassen. Und nur wenn sie auch unterschiedliches Futter fressen und sich auf verschiedene Arten fortbewegen – nur wenn sie nicht in direkter Konkurrenz stehen, können sie nebeneinander existieren.

Genmanipulierte Gemüsesorten wirken im Vergleich zu den Gewächsen in SimLife noch wie naturbelassene Ware. Und die Kreaturen könnten Maskenbildnern von Horrorfilmen zu neuer Inspiration verhelfen. Aber der Biologie-Experimentierkasten auf dem PC ist schließlich auch keine Kinderunterhaltung.

Kinder und Jugendliche werden sowohl mit SimEarth als auch mit SimLife ohnehin kaum Freundschaft schließen. Die Programme sind in ihrer wissenschaftlichen Art und hyperkomplexen Bedienung eher etwas für Studenten und lernbegierige Tüftler, die Zusammenhängen in der Entwicklung der Welt lieber übers Experimentieren in der Simulation auf die Schliche kommen.



Außer in fiktiven Welten kann man als Spieler sein Geschick natürlich auch am Planeten Erde versuchen



Zwischen Ozonloch und Klimakatastrophe – SimEarth macht globale Ökologie zum Spielthema

SimAnt ist da schon einfacher zu handhaben. Die Insekten strecken kurz ihre Fühler aus und buddeln dann unterirdische Gänge. An der Erdoberfläche im Garten einer bis dahin freundlich gesonnenen Familie treten anschließend die bekannten Häufchen zutage.

Nun sind Ameisen in einem normalen Menschenleben nur die Krabbelinsekten, die man beim Picknick schnell mal von der Decke schüttelt oder mit dem Daumen plattmacht. Welch ausgefuchste Bauten so ein Ameisenvolk mit dürren Beinchen schaufelt, welch aufgeräumte Ordnung und Organisation in einem wuselnden Ameisenstaat stecken, das stellt man als Spieler bald selber fest. Im Laufe der Zeit wird man zum Ameisenspezialisten.

SimAnt ist aber – im Unterschied etwa zu SimEarth – nicht primär wegen der wissenschaftlichen Grundlage und des Lerneffekts ein Hit. Es ist endlich auch mal eine Simulation aus dem Bereich Umwelt, die sich leicht steuern läßt und Spaß macht. Zum Experten wird man wie gesagt „en passant". Und wer kann schon von sich behaupten, in den Feinheiten der Myrmekologie bewandert zu sein?

Der gelben Leitameise folgend, sucht der ganze Staat nach Nahrung, baut aus und repariert die Schäden am Bau. Plötzlich erkennt man, was für eine Unordnung ein einfacher Rasenmäher in einer Ameisenkolonie verursachen kann. Schon bald schlägt das Herz des Spielers für die Krabbeltiere.

Auf dem Weg zum Zuckerfaß in der Küche lauern noch weitere Gefahren auf die wackeren Krabbler. Spinnen und Pestizide, Ameisenlöwen und Menschenfüße zum Beispiel sind ein Graus, Raupen dagegen eine willkommene Nachspeise, die Ameisen bei der gemeinsamen Jagd erlegen.

Am gefährlichsten sind die roten Ameisen, ein konkurrierender Stamm. Wenn es denen gelingt, eine stärkere Population als die des Spielers hervorzubringen, wird eine Großoffensive im Ameisenkrieg die eigene Kultur zerstören. Am besten frühzeitig einen Stein auf deren Eingang zum Bau legen, das hält die roten Ameisen etwas in Schach.

Was habe ich gewonnen?

Ökosimulationen nehmen meist kein Ende. Nicht nur die Spielvarianten sind zu zahlreich, als daß die Simulation in kurzer Zeit ausgereizt wäre. Es ist auch keineswegs im Sinne des Erfinders, wenn der Spieler eine Taktik entwickelt, mit der er wiederholt zum gleichen Ergebnis kommt. Das Zitat von Steen Eiler Rasmussen zu Beginn im Handbuch von SimCity 2000 plädiert für eine mentale Einstellung, die Simulationsspielern größtmöglichen Nutzen garantiert: „Heute nach der idealen Stadt zu suchen, hat keinen Sinn. Jede Stadt ist anders. Jede hat ihren besonderen Charakter, ihre eigenen Probleme und Lebensmuster. (...) Daher ist die Suche nach der idealen Stadt nicht nur eine Zeitverschwendung, sondern kann außerdem sehr nachteilig sein."

Landeier unter sich

Wer einmal Ameisenkolonien gehegt und gepflegt hat, wird sich mit dem ökologischen Gleichgewicht in **SimFarm** schwer tun. Ohnehin ist SimFarm nur bedingt unter die Rubrik Ökostrategiespiele einzureihen.

Wie der Name andeutet, sind hier Felder zu bestellen und möglichst gewinnbringende Ernten einzufahren. Wird plötzlich eine Raupenplage zur Bedrohung des Ertrags, gibt es in SimFarm nur eins: Pestizide draufknallen, bis die Biester sich krümmen; Alternativen zur traditionellen Beackerung der Felder mit Spritzmitteln läßt SimFarm nicht zu. Das ist ein Schwachpunkt, der dem Spiel die Chance vermasselt, vom Ökobauernverband zu Demonstrationszwecken eingesetzt zu werden.

Auch sonst bietet das Game dem Spieler nur wenig Aha-Erlebnisse. Daß Düngung und Bewässerung dem Wachstum förderlich sind, weiß man auch ohne Biologiebuch unterm Kopfkissen und ohne Tüftelei im Computerspiel. Daß Kühe nur Milch geben, wenn sie was zu futtern kriegen, ist selbst Stadtmenschen bekannt, die noch nie auf einem Melkschemel Platz genommen haben.

SimFarm bleibt leider hinter der hohen Marge zurück, die die anderen Simulationen aus dem Hause Maxis gesteckt haben, und kann deshalb nur Möchtegern-Hardcore-Bauern ans Herz gelegt werden. Wer gern Bauernhof spielt, der kommt damit sicherlich gut zurecht.

Angehende Wissenschaftler und eingefleischte Strategiefreaks suchen neue Betätigungsfelder – etwa **Global Effect**, ein Spiel, das einmal nicht mit Sim beginnt und auch nicht aus dem Hause Maxis kommt, sondern vor vier Jahren bei Millennium erschienen ist.

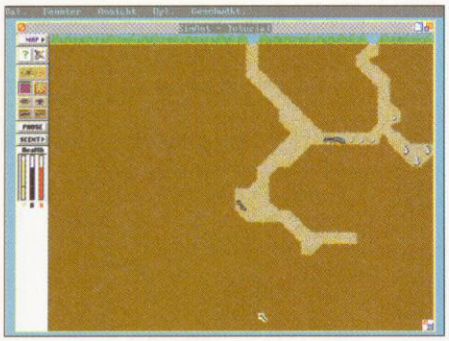
Die Aufsicht erinnert an SimCity: Auf der Landkarte werden gleich Städte errichtet und damit auch Industriekomplexe, Elektrizitätswerke, Kläranlagen, landwirtschaftlich genutzte Flächen mit Bauernhöfen, Wasseraufbereitungsanlagen, Erzminen, Ölplattformen, Windkraftwerke an der Küste und, und, und. Neben der Zivilisation hegt man als Spieler auch die Natur, richtet Naturschutzgebiete ein, reißt alte Gebäude ab und pflanzt an deren Stelle Bäume.

So muß eine Zivilisation aufgebaut und gleichzeitig die Umwelt im Gleichgewicht gehalten werden, keine leichte, aber doch eine überschaubare Aufgabe. Denn an die Arbeitswerkzeuge und Symbole, die für ein Gebäude, das Elektrizitätswerk oder den Bauernhof in der Landkarte erscheinen, hat man sich schnell gewöhnt. Und dann gibt es kein Nachschlagen im Handbuch mehr, es sei denn, um die Sicherheitsabfrage zu lösen.

Thema Umweltschutz: In Simlsle müssen Regenwälder erhalten und bedrohte Tierarten geschützt werden

Als Ausgangspunkt für die Rettungsmissionen in Simlsle dient die Zentrale der Schutzorganisation

Die Grafik im Spiel wirkt aus heutiger Sicht nicht mehr allzu frisch. Aber das Problem stellt sich bei Ökosimulationen allgemein. Die einfache Handhabung von Global Effect spricht sicherlich für das dahinter stehende Spielsystem und -design. Anstatt wie in SimEarth die Entwicklung der Erde



Einblick in einen Ameisenbau. Neben spannendem Spielvergnügen bietet SimAnt auch noch interessante Informationen über die Welt der Insekten

mitzuerleben, greift man sich bei Global Effect einzelne Aufgaben heraus.

Möchten Sie den Planeten Erde retten – etwa nach einem Großbrand im Atomkraftwerk, der zu radioaktivem Niederschlag und der Verseuchung ganzer Kontinente geführt hat? Fällt Ihnen eine Lösungsstrategie ein, die der Umweltverschmutzung, den hohen CO_2-Emissionen und dem Ozonloch entgegenwirkt? Oder lösen sie lieber gleich das Problem um den Treibhauseffekt?

Es sind einzelne Missionen zu bewältigen, auch im Wettkampf mit anderen Spielern. Neben der üblichen Art, sich ganz alleine den gestellten Aufgaben zu widmen, besteht auch die Chance für einen direkten Wettbewerb. Global Effect spielt sich gut zu zweit – an zwei Personalcomputern, die per Nullmodemkabel miteinander verbunden sind.

Mit **SimIsle** hat Maxis sich an ein neues Spielsystem gewagt. Ursprünglich wurde das Spiel unter dem Arbeitstitel SimRegenwald gehandelt, denn diesmal spielt sich die Simulation eines ökologischen Systems in ganz anderen Breitengraden ab.

Man wähle sich einen von 25 Archipelen und sehe nach, was auf dem Inselchen – in hübscher 3D-Grafik – geboten ist. Ein paar Agenten drängen sich auf, um ins Spielgeschehen einzugreifen. Wirtschaftsexperten, Naturwissenschaftler und Touristik-Spezialisten werden vom Spieler vorgeschickt, um auf den Inseln eine Handvoll Probleme in Angriff zu nehmen.

SimIsle ist keine Ökosimulation, in die sich der Spieler vertieft, um neue, wissenschaftliche Erkenntnisse zu sammeln. Auf den Inseln warten Missionen auf ihre Bewältigung. Die Auseinandersetzung mit Brandrodungen etwa oder das Erschließen einer Insel für den sogenannten ökologisch verträglichen, sanften Tourismus stehen da auf dem Programm. SimIsle ist also ein gutes Stück weit Wirtschaftssimulation, die den Rahmen für ökologisches Wunschdenken steckt.

Die Auswertung der Spielhandlung ist üppig. Fensterweise Statistiken ersetzen auf Wunsch das satte Grün der Inselwelt. Mit Hilfe dieser Auswertungen wird der Eiertanz zwischen wirtschaftlichen Notwendigkeiten und dem frommen Wunsch „Rettet den Regenwald" durchschaubarer.

Aber wie gesagt: Mit der Simulation eines kompletten Ökosystems und der faszinierenden Beschäftigung mit einem hochkomplexen System hat SimIsle nichts mehr zu tun. Wer bei der wissenschaftlichen Denkweise bleiben möchte, der wird nach wie vor auf die Urgesteine der Ökosims zurückgreifen: auf SimEarth und SimCity. ❑

Harald Fette/Heiner Stiller

Planen, bauen, abreißen

SimCity ist und bleibt einer der Klassiker unter den Strategiespielen mit Simulationseinschlag. Die Spielidee ist so aktuell wie eh und je: eine Stadt aufbauen mit Wohngebieten, Geschäftshäusern, kulturellen Einrichtungen, Verkehrswegen, in der die Versorgung der Bevölkerung gewährleistet ist und Elektrizitätswerke für ausreichend Energie sorgen; freilich alles unter der Prämisse, das Leben in der Stadt auch lebenswert zu gestalten.

Spieler vertiefen sich in immer neue Varianten des Städtebaus. Pädagogen loben die Komplexität sowie den Realismus des Spiels und führen es immer wieder als Beispiel dafür an, wie Kinder und Jugendliche spielerisch vernetztes Denken einstudieren und sich gleichzeitig mit den Zielkonflikten in unserer Gesellschaft auseinandersetzen. SimCity vermag es, Kinder und Eltern zu einem gemeinsamen Spiel mit angeregter Diskussion zusammenzubringen.

SimCity führt schnell zum Ziel – jeder kann in kurzer Zeit eine Stadt errichten und beobachten, ob sich die Bevölkerung wohlfühlt oder wegen Umweltbelastung und Verkehrschaos gegen ihren Bürgermeister aufmüpft. Das Stadtoberhaupt mimt natürlich der Spieler, und er möchte normalerweise gelobt und wiedergewählt werden.

So muß er mit einem knappen Haushalt den Spagat zwischen hochwertigem Wohnraum für die Bevölkerung – möglichst im Grünen – und einer florierenden und gewinnbringenden Industrie schaffen. Wer dann noch vor unvorhergesehenen Ereignissen vorschnell in die Grätsche geht, hat von vornherein schlechte Karten.

O.k., die Naturkatastrophen kann man auch abschalten, möchte man nicht von Erdbeben, Brandkatastrophen, Krawallen, Überschwemmungen, Wirbelstürmen, einem abstürzenden Flugzeug oder dem Monster Godzilla ereilt werden, das wie ein Berserker durch die Stadt trampelt und dabei ungeheuren Schaden an richtet. Aber schließlich gibt es in San Francisco auch Erdbeben, in Tokio richten Anhänger einer Sekte ähnlich großen Schaden an wie Godzilla, Hamburg ist schon mal von einer Springflut heimgesucht worden, und defekte Gasleitungen kann man überall erleben. Warum also die Unwägbarkeiten des Lebens im Spiel abschalten?

Das Erfolgskonzept von SimCity gründet sich auch in einer stetigen Weiterentwicklung des Spiels durch Maxis. Stand bei der Erstveröffentlichung noch einfach „SimCity" auf der Packung, so lautete der Titel später „SimCity Classic" und derzeit in der aktuellen, auch für Windows 95 zurechtgestrickten Version, „SimCity 2000". Nicht nur optisch wird das Kultspiel regelmäßig mit zeitgemäßen 3D-Grafiken aufgemöbelt. Auch inhaltlich gewinnt der elektronische Stadtplaner stetig hinzu. Und kein Programm – sieht man einmal vom Flugsimulator ab – hat sich einen derart großen Fankreis eingespielt, der mit Zusatzprogrammen unablässig neue Szenarien entwickelt.

Das „SimCity Urban Renewal Kit", bei Insidern als SCURK bekannt, ermöglicht Fortgeschrittenen den weiteren Ausbau einer Stadt oder deren Skyline, indem die Einschränkungen (meist ökonomischer Natur) von SimCity ausgeschaltet werden. Mit SCURK können verkappte Architekten auch eigene, künstlerische Bauwerke entwerfen.

Die Ausgabe „SimCity 2000 Collection" hat das Urban Renewal Kit beigepackt. Auf der CD-ROM finden sich auch die besten Städte aus dem SimCity-Wettbewerb von 1994. Spieler aus aller Welt haben eigene phantasievolle Städte entworfen sowie bereits existierende nachgebaut. So sind neben Hawaii und dem Staatengebiet New York, Connecticut und New Jersey einige Kunstwerke einzusehen, die den Spielspaß mit SimCity noch weiter anstacheln.

PC-Spiele	CD	Disk
Abuse (dt.)	69,99	
Addams Family Pinball	79,99 *	
Afterlife	79,99 *	
AH-64D Longbow (dt.)	89,99 *	
Alien Trilogy	89,99 *	
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99	
Ancient Empires (dt.)	79,99 *	
Anvil of Dawn (dt.)	79,99	
Arcade Amerika (dt.)	PREIS! 49,99	
Ascendancy (dt.)	PREIS! 59,99	
A.T.F. (dt.)	89,99	
Azrael's Tears (dt.)	79,99 *	
Bad Mojo (dt.)	**69,99**	
Baldies (dt.)	69,99 *	
Baphomets Fluch (dt.)	79,99 *	
Battle Cruiser 3000 AD (dt.)	69,99 *	
Battle Isle 3 (dt.)	79,95	
Battle Race	69,99 *	
Bazooka Sue	89,99 *	89,99 *
Bermuda Syndrome (dt.)	79,99	
Biing! (dt.)	69,99	79,95
Bleifuß – Screamer	59,99	
Blown Away (dt.)	89,99	
Caesar 2 (dt.)	79,99	
Chessmaster 4000 Turbo (Win 95)	79,99 *	
Chronicles of the Sword	79,99 *	
Civil War General (dt.)	79,99 *	
Civilization 2 (dt.)	79,99	
Command & Conquer (dt.)	99,95	
Command & Conquer Data CD	29,99	
Congo	79,99	
Conquest of the New World (dt.)	79,99	
Corpse Killer	79,99 *	
Cyberia 2 (dt.)	**89,99 ***	
Cyber Judas	79,99 *	
Cybermage – Darklight Aw. (dt.)	89,99	
Cyberstorm (dt.)	79,99 *	
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.)	99,99 *	
Deadline	39,99 *	
Deadly Skies	79,99 *	
Death Gate	79,99 *	
Deathkeep AD&D	79,99 *	
Der Druidenzirkel (dt.)	69,99	
Der Planer 2 (dt.)	79,99 *	
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99	
Destruction Derby	99,95	
Diablo (dt.)	79,99 *	
Die gr. Schlacht in den Ardennen	69,99 *	
Die Fugger 2 (dt.)	79,99	
Die Schlümpfe (dt.)	69,99 *	
Die Siedler 2 (dt.)	69,99	
Discworld (dt.)	89,95	
Duke Nukem 3D	79,99	
Dungeon Keeper (dt.)	79,99 *	
Earthsiege 2: Skyforce	79,99	
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99	
Ecco the Dolphin	59,99	
Elisabeth I. (dt.)	99,99 *	
Euro '96 England	69,99 *	
F1 Manager '96 (dt.)	79,99 *	
Fantasy General	69,99	
Fast Attack (dt.)	69,99 *	
FIFA Soccer '96 (dt.) AKTION!	**59,99**	
Flight Unlimited (dt.)	59,99	
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99 *	
Fritz 4 (Schach)	139,99	
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99	
Gearheads (dt.)	49,99 *	
Gender Wars (dt.)	79,99 *	

PC-Spiele	CD	Disk
Gene Wars (dt.)	89,99 *	
Grand Prix Manager (dt.)	89,99	
Hardline	69,99 *	
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99	89,95
Heart of Darkness	99,99 *	
Hexagon Kartell (dt.)	**99,99 ***	
Hugo	69,99	69,95
Into the Void (dt.)	79,99 *	
Kingdom of Magic (dt.)	79,99	
Lands of Lore 2 (dt.)	99,99 *	
Lighthouse (dt.)	89,99 *	
Lost Eden (dt.)	79,95	
Madden Football '96	89,99 *	
Mad TV 2 (dt.)	79,99 *	
Mag! (dt.)	79,99	79,99 *
Magic the Gathering (dt.)	89,99 *	
Manic Karts	39,99	
Master of Orion 2 (dt.)	89,99 *	
Maximum Road Race (dt.)	69,99 *	
Maximum Surge	79,99 *	
Mechwarrior 2 Limited Edition (dt.)	79,99	
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99	
Monopoly	69,99	
Moto X	79,99 *	
Myst (dt.)	69,95	
NBA Live 96	89,99	
Need for Speed (dt.)	89,95	
NHL Hockey '96	89,95	
Normality Inc. (dt.)	**79,99 ***	
Offensive (dt.)	79,99 *	
Olympic Games	69,99 *	
Olympic Soccer	69,99 *	
Orion Burger	69,99 *	
Panzer General 2 – Allied General	69,99	
Per.Oxyd		49,95
Petko (dt.)	69,99 *	
PGA European Tour Golf	89,99	
Phantasmagoria (dt.)	99,99	
Pinball 95 (Maxis)	49,99	
Pole Position (dt.)	89,99	39,99
Police Quest SWAT (dt.)	79,99 *	
Project Paradise	89,99 *	
Pro Pinball – The Web	49,99	
Rayman (dt.)	79,99	
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99 *	
Renegade 2 – Jacob's Star	59,99 *	
Return Fire (dt.)	79,99 *	
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99	
Ridge Racer	59,99 *	
Ripper	79,99	
Schatten über Riva (DSA 3, dt.)	89,99 *	
Schleichfahrt (dt.)	89,99 *	
Snsible W. of Soccer Euro Edition	59,99 *	
Shannara (dt.)	79,99 *	
Shell Shock	69,99 *	
Silent Hunter	**79,99**	
Silent Thunder (Win 95)	79,99	
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95	
Space Academy	79,99 *	79,99 *
Space Bucks (dt.)	69,99	
Space Hulk – The Blood Angels	89,99 *	
Speed Haste	59,99	
Spud (dt.)	69,99 *	
Spycraft	89,99	
Star Wars Collection: *Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver*	59,99	
Steel Panthers (dt.)	79,95	
Stefan Effenbergs: Der Coach	79,99 *	
Stonekeep (dt.)	85,00	
S.T.O.R.M.	89,99 *	
Syndicate Wars (dt.)	89,99 *	
Teamchef (dt.)	89,99	
Terminator: Future Shock	79,99	
Terra Nova	79,99	
TFX EF 2000 (dt.)	85,00	
The Dig (dt.)	79,99 *	
This Means War! (dt.)	79,99	
Thunderhawk 2	79,99	
Tie Fighter (dt.)	79,99 *	79,95
Tilt	59,99	
Time Commando (dt.)	**89,99 ***	
Tiny Troops	79,99 *	79,99 *
T-Mek (dt.)	79,99 *	
Top Gun – Fire At Will (dt.)	79,99	
Toonstruck	79,99 *	
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99	
Tunnel B1 (dt.)	89,99 *	
Urban Runner (dt.)	85,00 *	
Virtual Corporation (dt.)	49,95	

PC-Spiele	CD	Disk
Virtual Snooker	79,99	
Vollgas – Full Throttle (dt.) PREIS!	59,99	
WarCraft 2: Tides of Darkn. (dt.)	79,99	
WarCraft 2 Expansion Pack	**29,99 ***	
Warhammer – Dark Crusader	69,99 *	
Warhammer – Im Schatten ... (dt.)	69,99	
Warplanes 2	109,99 *	
Westwood Comp.: *Lands of Lore Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95	
Wing Commander 4 (dt.)	99,99	
Worms	69,99	
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99	
Z	79,99 *	69,99 *
Zork Nemesis	79,99	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
1942 – Pacific Air War Gold	39,95	
1944 – Across the Rhine (dt.)	59,99	
7th Guest	19,95	
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95	
Aces over Europe	19,99	
Albion (dt.)	29,99	
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99	
Apache Longbow (dt.)	39,99	
Armored Fist (dt.)	**39,99**	
Aufschwung Ost (dt.)	29,99	
Battle Bugs	19,99 *	
Battle Team 1 / Battle Team 2	19,99/29,99	
Beneath A Steel Sky	19,95	
Betrayal at Krondor	19,99	
Bioforge (dt.)	39,99	
Burning Steel 4	39,99	
Caesar 1	19,99	
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99	
Civilization	39,95	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99	
Creature Shock (dt.)	19,99	
Cyberia (dt.)	39,99	
Der Reeder (dt.)	29,99	
Der Seelenturm (dt.)	19,99	
Desert & Jungle Strike komplett	19,99	
Die Siedler (dt.)	29,99	
Dune 2 (CD=dt. / Disk=engl.)	39,95	29,95
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99	
Evolution – Humans 3 (dt.)	29,99 *	
Extreme Pinball	29,99	
FIFA Soccer (dt.)	29,99	
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99	
Formula 1 Grand Prix	39,95	39,95
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99	
Goblins 3	19,99	
Hattrick! (Ikarion Platinum)	**29,99 ***	
Hexen AKTIONSPREIS	49,99	
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99	
Hollywood Pictures	29,99	
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99	
IndyCar Racing	19,95	
Inferno (dt.)	29,99	
Jagged Alliance (dt.)	29,99	
Kings Quest 6	19,99	
Knights of Xentar (dt.)	29,99	
Lands of Lore (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95	
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99	
Lemmings 3 (All New World)	39,99	
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99	
Little Big Adventure (dt.)	29,99	
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99	
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99	
Magic Carpet 2 (dt.)	39,99	
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95	
Master of Magic (dt.)	39,95	
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99	
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99	
Nascar Racing (engl.)	39,99	
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99	
North & South	9,95	
Novastorm	29,99	
Oldtimer (dt.)	19,99	
Perfect Sports: *Jack Nicklaus Golf, Anstoss, Anstoss World Cup*	**29,99**	
PGA Tour Golf 486 (dt.)	29,99 *	
Pirates Gold (dt.)	39,95	39,95
Police Quest 4 (dt.)	19,99	
Populous 2 & Powermonger	29,95	
Privateer	29,95	

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD	Disk
Railroad Tycoon Deluxe	39,99	
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95	
Rugby World Cup '95 (EA Sports)	9,99	
Rüsselsheim (dt.)	19,99	
Sam & Max (dt.)	29,99	
Sim City Enhanced (dt.)	19,95	
Sim Box: *Der Planer, Mad TV, ranTrainer*	29,99	
Space Quest 4	19,99	
Star Trek: Final Unitiy Ltd. Ed.	**49,99**	
Star Trek: Judgement Rites	29,99	
Strike Commander	29,95	
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99	
Syndicate Plus (dt.)	29,95	
System Shock (dt.)	29,99	
T.F.X.	29,99	
Theme Park (dt.)	29,99	
TV-Show: Bingo		9,95
TV-Show: Riskant		9,95
U.F.O. – Enemy Unknown (dt.)	39,95	39,95
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95	
WarCraft: Orcs and Humans	39,99	
Wing Commander 2	29,95	
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99	

Software der anderen Art	CD	Disk
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99	
Around Atlanta	49,99	
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95	
Dogz – der digitale Hund	29,99 *	
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95	
Formel 1-Lexikon	39,99	
Lindenstraße	49,00	
PC-Fahrschule	39,95	
Quest for Fame – Aerosmith	89,99	
RTL Samstag Nacht	49,99	
Star Trek: Klingons	69,99 *	
Telekom: Telefonbuch	**29,50**	
Telekom: Gelbe Seiten	69,00	
Ultrapack Vol.1 (siehe rechts!)	79,99	

Video CD's für MPEG-PC's & CDI

James Bond Collection (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Generationen	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Zubehör

CD-ROM Optics Storage, 8fach, IDE	**229,99**
Soundblaster 16 Value Edition IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Stereo-Lautsprecher (80 Watt, Netzteil)	59,95
Yamaha DB 50 XG Wavetable-Aufsatz	219,99
3,5" MF 2HD	5,99

Joysticks

CH Flightstick Pro	129,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Joystick Analog	35,00
Gravis Joystick "Firebird"	129,95
Gravis Multiport + 2 Grip Pads + NHL 96	**169,99**
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman incl. Slipstream 5000 CD	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Thrustmaster Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Thrustmaster Wizzard Pinball Controller	79,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Sony Playstation

Grundgerät incl. Control Pad	499,99
Adidas Power Soccer *	99,99
Alien Trilogy	89,99
Descent	89,99
Need for Speed	89,99
Resident Evil *	**89,99**
Wing Commander 3 (dt.)	99,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Starter Pack	4. Edition	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 Karten	dt.	5,49
Starter Pack	Eiszeit	60 Karten	dt.	16,99
Booster Pack	Eiszeit	15 Karten	dt.	5,49
Chronicles		12 Karten	engl.	4,99
Fallen Empires		8 Karten	engl.	3,99
Renaissance		8 Karten	dt.	3,49
Heimatländer		8 Karten	dt.	3,99
Homelands		8 Karten	engl.	2,99

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111

Media Point

Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point

Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point

Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedrichsh.
Tram 20, 21 Bersarinplatz

Media Point

Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point

Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222

Media Point

Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102

TEUFLISCH GUT!

Fast geschenkt!

Universallexikon
GeoRoute
Tele-Info Fax-Auskunft
60 Stadtpläne
Ami Pro 3.1
Deutsches Wörterbuch
Deutsche Gesetze
Geothek Weltatlas
Euro-Trans Wörterbuch
Hotelführer '96

Das Ultrapack auf CD-ROM zum sensationellen Komplettpreis!

komplett **79,99**

Managen Sie doch mal Ihren eigenen Formel 1-Rennstall!

F1 Manager '96
dt., CD-ROM *
79,99

Pole Position
dt., PC Disk
39,99
(CD-ROM: 89,99)

Unser Tip des Monats:

Dungeon Keeper

Das Böse wird siegen!
CD-ROM *
79,99

Voraussichtlicher Liefertermin: Mitte Juni
Vorbestellung ratsam!

Wir trainieren Sie für die Olympischen Spiele!

Around Atlanta
CD-ROM
49,99

Olympic Games
CD-ROM *
69,99

Olympic Soccer
CD-ROM *
69,99

Anton der Preisteufel empfiehlt:

Albion
dt., CD-ROM
29,99

Der Reeder
dt., CD-ROM
29,99

Chewy ESC von F5
dt., CD-ROM
29,99

Extreme Pinball
CD-ROM
29,99

Zwei Top-Programme zum absoluten Spitzenpreis!

Bioforge
CD-ROM
39,99

Apache Longbow
dt., CD-ROM
39,99

Virtual Corporation
Das erste rein sprachgesteuerte Adventure für Windows 95! Lieferung inclusive Mikrofon!
– komplett deutsche Version –
CD-ROM **49,95**

Urban Runner
kompl. dt., CD-ROM *
85,00

Media Point

Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point

.... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

?

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

Kreditkarten ...
der einfachste und bequemste Weg für Ihre Versandbestellung: Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

Fantasy-Themen

Aufmarsch im Märchenland

Daß das Reich von Zauberern, Feen, Elfen und anderen Zauberwesen nicht immer friedlich ist, das ist Lesern von Fantasy-Romanen spätestens seit der Lektüre von „Der Herr der Ringe" klar. Nicht nur auf Computern haben sich Fantasy-Spiele seit jeher stark an literarischen Vorlagen orientiert. Da wundert es keinen, daß es schon bald die ersten strategischen Gehversuche bei den Computerspielen aus dem Märchenland gab.

Auch wenn die Wunderwelten der Phantasie mit Elfen, Orks und Magiern bevölkert sind, so müssen diese Wesen ebenfalls wohnen, essen, und schlafen. Wann das Interesse von Programmierern und Spieldesignern für die Alltäglichkeiten im Märchenland erwachte, verliert sich in der dunstigen Historie riesiger Universitätsrechner. Als sich das Fantasy-Rollenspiel immer stärker als eigenständiges Genre etablierte, wuchs auch das Interesse am strategischen Potential, das sich hier bot. So waren es dann auch eingefleischte Strategen, die sich normalerweise mit der Simulation diverser Seeschlachten aus dem Zweiten Weltkrieg beschäftigten, die eines der ersten ernstzunehmenden Fantasy-Strategiegames programmierten: **Warlords**.

Mit diesem Game breitete die unter dem Kürzel SSG firmierende, australische Strategic Simulations Group ein ganzes Fantasy-Reich vor dem Spieler aus, in dem er mit seinen Mannen schalten und walten konnte, wie er wollte. Zwar gab es einige vorgefertigte Szenarien, aber dank eines Zufallsgenerators, der beliebig viele neue Szenarien entwerfen konnte, war für monatelangen Spielspaß gesorgt. Dazu kam, daß eine Mehrspieleroption auf einem Rechner mit eingebaut wurde. Das ist auch heute noch eine Seltenheit und bescherte Warlords echtes Gesellschaftsspiel-Flair, wenn sich zwei bis vier Spielbegeisterte vor dem Monitor versammelten und einträchtig um die Macht im Märchenland rangen. Zug um Zug galt es, Armeen auszuheben, Steuern festzusetzen, Feldzüge zu planen und auch so manches verlassene Gemäuer zu erkunden.

Der zweite Teil, der dem recht erfolgreichen Game bald folgte, behielt das bewährte Spielprinzip weitestgehend bei und brachte nur die Technik auf den neuesten Stand. Auch heute ist Warlords (oder Warlords 2) ein guter Tip für Strategiefreunde, die nicht alleine vor dem Monitor hocken wollen!

Die Firma Mindcraft (nicht zu verwechseln mit Mindscape) gibt es inzwischen nicht mehr. Geblieben ist nur die Erinnerung an die eher bescheidene Rollenspielserie *The Magic Candle* und an ein Spiel mit dem Titel **Ambush at Sorinor**. Hier streiten sechs wehrhafte Clans um die Herrschaft im gleichnamigen Land.

Zum ersten Mal wurden die Strukturen des klassischen Strategie-Kriegsspiels auf eine Fantasywelt übertragen. Statt Panzerbatterien und Bataillone von Infanteristen galt es, Bogenschützen, Schwertkämpfer und Reiter zu befehligen. Unterstützt wurden diese Truppen von Magiern, die Feuerbälle auf den Feind schleuderten und somit das Fantasy-Äquivalent zur Artillerie darstellten. Zudem tauchten noch reihenweise weitere besondere Truppen- bzw. Einheitentypen auf, die es nur im Märchenland

Die isometrische Ansicht von Dominus sorgt für guten Überblick

In Dominus muß der Spieler im Labor neue Zauberwesen herstellen, die dann in die Schlacht geschickt werden

geben konnte. Nicht nur die Welt und die auftauchenden Figuren unterstrichen die Nähe zum Fantasy-Rollenspiel. Die verschiedenen Missionen, die in diesem Game durchfochten werden mußten, verbanden sich zu einer umfangreichen Geschichte, in der der Spieler bzw. der Clan, den er führt, zur handelnden Figur wird. Mindcraft ließ Ambush at Sorinor noch Fortsetzungen folgen, wie z. B. **Dogs of War: Siege**, und verwendete die Gameengine, um ein Strategiespiel im alten Rom zu realisieren (**Walls of Rome**).

Die genannten Games waren im Mindcraft-Sortiment so ziemlich die einzigen wirklich brauchbaren, die auch beim Publikum gut ankamen. Zwischenzeitlich hat die Firma die Pforten endgültig geschlossen, Ambush und Siege tauchen jedoch immer wieder als Budgetgames für kleines Geld auf. Also: Ein Blick auf den Grabbeltisch im Kaufhaus kann nicht schaden.

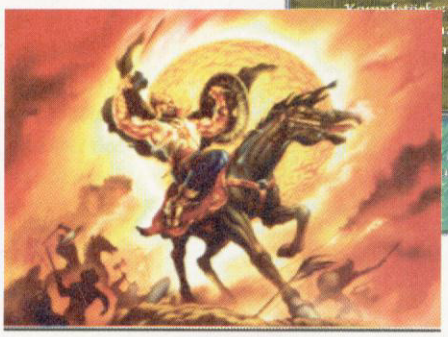
Im Schatten großer Serien

Waren die frühen Rollenspiele auf dem Computer noch weitgehend eigenständig, begannen Anfang der 80er Jahre die Papier-Rollenspiele das neue Medium zu erobern. TSRs *Dungeons&Dragons*-Brettspielserie war unerhörter Erfolg beschieden, der sich neben den eigentlichen Spielen auch in Büchern, Comics und Hörspielen niederschlug. Der Computerspiel-Hersteller Strategic Simulations Inc. (kurz SSI) erwarb die Lizenz, Spiele dieser Serie auf Computer zu portieren. Bis dahin hatte sich die Firma im wesentlichen strategischen Simulationen aus diversen Kriegen verschrieben. Doch fanden sich zwischen Games um den amerikanischen Bürgerkrieg und den Krieg im Pazifik auch immer wieder Rollenspiele.

Es hatte zwar eine ganze Weile gedauert, bis die SSI-Geschäftsleitung erkannt hatte, daß man mit den wenigen Rollenspielen mehr Umsatz machte als mit den vielen Kriegsspielen, aber schließlich wachte man doch auf. Fortan nahmen Rollenspiele einen weit größeren Stellenwert im SSI-Programm ein.

Daß die Entwickler eigentlich aus der Strategie-Ecke kamen, merkte man schon bei den ersten Dungeons&Dragons-Games. Sobald es hier zu einem Kampf kam, blendete das Game in eine Art isometrische Felddarstellung, und als Spieler mußte man Figur für Figur ziehen, für sie Befehle erteilen und ihre Aktionen planen. Nach diesem Spielschema wurden mehr als zehn verschiedene Games realisiert. Zwar baute SSI später noch eine Auto-Kampfoption ein, mit der das Game seine Schlachten allein ausfocht, doch die eigentliche Spielstruktur blieb unangetastet.

Das erste DSA-Computerspiel mit strategischem Einschlag



Edelste SVGA-Grafik in TrueColor – ein Novum bei Computerspielen

Richtig strategisch wurde es schließlich mit dem Game **Stronghold**, das tatsächlich so etwas wie ein Fantasy-*Sim-City* wurde. Als Herrscher über ein Königreich in einer der Dungeon&Dragons-Welten mußte man Steuern festsetzen, Bodenschätze ausbeuten und verarbeiten sowie allerlei andere Dinge aus dem täglichen Leben steuern. Wie im richtigen Leben war alles auf Wachstum ausgelegt, und während in der Heimatstadt Bäckereien, Schmieden und Lagerhäuser gebaut wurden, erkundeten Späher das umliegende Land nach neuen Bodenschätzen.

Hatte man bei SSI auf eine schon bestehende Rollenspielwelt zurückgegriffen, so ging man bei New World Computing einen anderen Weg. Dort gab es zunächst eine Spielserie namens **Might&Magic**, die sich als sehr erfolgreich erwies. Die Spieler dürstete nach mehr, und schließlich wurde ein stark strategieorientiertes Rollenspiel herausgebracht. Einerseits wurden die Abenteuerelemente eines Rollenspiels geboten, andererseits wurde viel Wert auf die Steuerung der Helden im Kampf gelegt. Die konnten nun nicht nur draufhauen oder fliehen, sondern waren auch zu ziemlich komplexen Handlungen fähig.

Kenner und New-World-Fans sahen zwar auf den ersten Blick, daß Might&Magic eine Art Fortsetzung von *Kings' Bounty* war. Dieser sehr frühe Versuch von New World, im Sektor strategischer Fantasy-Spiele Fuß zu fassen, war außerhalb der Might&Magic-Welt angesiedelt, und ist trotz respektabler Qualität heute weitgehend in Vergessenheit geraten. Hatten alle bisher angeführten Beispiele für Fantasy-

Warhammer: Reiter und Skaven dreschen in wildem Schlachtgetümmel drauflos

Einsatzbesprechung in der Warhammer-Welt: Ein Dorf muß gegen Orks und Skavenhorden verteidigt werden

Angriff in hochauflösender Super-VGA-Pracht: Warcraft 2 bietet viel fürs Auge

Auch zu Wasser geht es den Orks an den Kragen

Strategie ihre Wurzeln eigentlich im Bereich Rollenspiel, so war das Spieluniversum *Warhammer* des britischen Spieleherstellers Games Workshop von vornherein mehr Strategie als Rollenspiel. So ist die Welt, in der Warhammer angesiedelt ist, auch ein gewalttätiger Ort, in dem schwarze Magie und das Schwert regieren. Tatsächlich dürfte dieses Spieleuniversum wohl das düsterste und blutrünstigste sein, das das Genre des Fantasy-Strategiespiels zu bieten hat.

Trotzdem hat Warhammer einen ganz eigenen Reiz, der sich über die Jahre entwickelt hat. Dadurch, daß es bereits jede Menge Regelbücher, eine ganze Armee von liebevoll gestalteten Spielfiguren und eine komplett fertige Spielwelt gab, war man unter Computerspielern auf das erste Warhammer-Programm sehr gespannt. **Shadow of the Horned Rat** wurde in Zusammenarbeit zwischen dem Games Workshop und Mindscape realisiert. Mindscape brachte das technische Know-how im Bereich Computer ein, während sich der Games Workshop um Story, Regeln und die korrekte Umsetzung ihrer Spielwelt im Computer kümmerte. Die Zusammenarbeit war äußerst fruchtbar und Shadow of the Horned Rat zählt zu den empfehlenswertesten Games im Bereich Fantasy-Strategie.

Auch Deutschlands erfolgreichstes Rollenspiel erwartet in den nächsten Wochen stark strategisch angehauchten Nachwuchs: **Dark Force – Duell um Aventurien**. Eingeweihte wissen, daß das *Schwarze-Auge*-Rollenspielsystem hierzulande die gesamte angelsächsische Konkurrenz um Längen geschlagen hat. Der Kontinent Aventurien, auf dem die meisten Abenteuer dieser Serie spielen, ist mit komplexen Kulturen angefüllt und blickt auf eine lange, wechselvolle Geschichte zurück.

Nachdem die aus den USA stammenden Sammelkartenspiele auch hier zu einem enormen Erfolg wurden, trumpften die Macher des *Schwarzen Auges* nun mit einem eigenen Kartensystem auf: **Dark Force** sollte nicht mit einem fast gleichnamigen, indizierten Actionspiel von LucasArts verwechselt werden.

Das neue Game mit sehr starkem Strategiecharakter wurde zur Grundlage von *Duell um Aventurien*; ja, man könnte sogar sagen, es sei eine Computersimulation dieses Spiels. Allerdings wurde natürlich von den speziellen Möglichkeiten des Computers Gebrauch gemacht. Somit dürfte *Dark Force* einer der interessantesten Vertreter des Genres werden.

Steinzeit contra Neuzeit

In der dunkelsten Computerspiel-Frühgeschichte, zu Zeiten des Sinclair Spektrum, gab es einmal ein Spiel namens **Lords of Midnight**. Über 10.000 verschiedene Schauplätze hatte Programmierer Mike Singleton dank cleverer Routinen in die 48 KB Speicher des Sinclair Spektrum gequetscht. Es folgte noch eine Fortsetzung zu dem Game, und dann wurde es lange sehr ruhig um die *Lords of Midnight*. Andere Klassiker erlebten eine Neuauflage nach der anderen, jedoch nicht die Herren der Mitternacht. Erst 1995 war es schließlich so weit, und Mike Singletons Firma Maelstrom brachte zusammen mit Domark ein neues PC-Game heraus, das auf den Klassikern beruhte. Erwartungsvoll nahm sich die Szene des neuen Titels an – und war ziemlich enttäuscht. Tolle 3D-Routinen und gute Grafik konnten nicht über ein geradezu erbärmliches Spiel hinwegtäuschen, das selbst Fans der Oldies vergrätzte.

Tatsächlich brachten die beiden Original-Games, die in einer PC-Version mit dem Neuling ausgeliefert wurden, mehr Spielspaß und Flair auf den Monitor als der neue Aufguß.

Die Lorbeeren für die besten neueren Fantasy-Strategiespiele dürften an Blizzard Entertainment gehen, die mit den beiden Teilen von **Warcraft** eindrucksvoll zeigen, was heute möglich ist: Orks und Menschen prallen in einer langen Serie von Schlachten aufeinander, die man als Spieler aus der Sicht beider Parteien nachspielen kann. Man muß mit seinen Mannen (Orks oder Menschen, ganz nach Wahl) Goldminen abbauen, Soldaten ausbilden und so manches abenteuerliche Kriegsgerät bauen. Blieb man im ersten Teil – was das Gerät anbetrifft, mit dem Krieg geführt wird – noch recht konventionell, so wurde der zweite Teil richtig phantastisch: Hier können Erfinderzwerge Flugzeuge, U-Boote und Katapulte bauen.

Superbe Grafik, durchdachte Regeln, phantasievolle Gestaltung und Musik – in *Warcraft* stimmte einfach alles. Entsprechend gut kamen die Games an und katapultierten den Hersteller Blizzard Entertainment innerhalb nur eines Jahres ganz nach oben.

Nicht zuletzt dank des Erfolgs dieser Blizzard-Titel wird das Thema Strategie und Fantasy auch in Zukunft hochaktuell bleiben. Schon jetzt zeichnet sich für Warcraft eine Erweiterung mit zusätzlichen Missionen ab, und auch der Games Workshop (zusammen mit Mindscape) will seine Reihe mit Spielen aus dem Warcraft-Universum erweitern. Auch Fantasy Productions, die gemeinsam mit Attic Software an neuen Games um *Das Schwarze Auge* arbeiten, haben in puncto Fantasy und Strategie noch einige Eisen im Feuer. Für den Feldherrn im Märchenland dürfte es also 1996/97 noch einmal interessant werden. ❑

Heiner Stiller

CD-ROM-Technologie, Echtzeit-3D-Grafik, über 80 Videospiele. Oder spielst du lieber Topfschlagen?

Du drückst den Power-Knopf, und – Paw! – katapultiert dich die PlayStation mitten in die Echtzeit-3D-Action-Reality. Daß du dort nicht zur Ruhe kommst, dafür sorgen die besten Software-Gurus der Welt, die für dich ihre Werke auf CD pressen. Die besten Soundmixer und der Sound in 24-Kanal-Stereo (mit Decoder sogar Dolby-Surround!) garantieren, daß deine Ohren auch was erleben. Stellt sich nur die Frage, ob du dem ganzen gewachsen bist ...

PlayStation™

PLAYSTATION
IT'S NOT A GAME

Strategiespiele müssen nicht unbedingt realitätsbezogene Hintergründe haben. In zunehmendem Maße verlagert sich das Geschehen auch in die unendlichen Weiten des Weltalls – und wer würde nicht gerne die Galaxis im Alleingang erobern?

Strategie im Weltraum

Zu den Sternen ... und darüber hinaus

Die Anfänge der Weltraumstrategie zeigen sich aus heutiger Sicht sehr unspektakulär. Begonnen wurde nämlich mit einer Umsetzung des bekannten *Schiffe versenken*, wobei die Schiffe kurzerhand zu „Raumschiffen" umfunktioniert und die Weltmeere durch eine „Spiralgalaxis" ersetzt wurden. Solche Spiele, deren Strategie ganz einfach auf dem Trial-and-Error-Suchprinzip beruhte, wurden schon sehr früh für Computer entwickelt. Universitätsrechner der siebziger Jahre durften sich dank ausgeklügelter Algorithmen (die noch im Lochstreifenverfahren als Programmdaten eingespeist wurden) mit riesigen, quadratischen Suchfeldern beschäftigen, und so mancher Student entwickelte als Hausaufgabe effizientere Suchmethoden, um den Computer gegen menschliche Kontrahenten bestehen zu lassen.

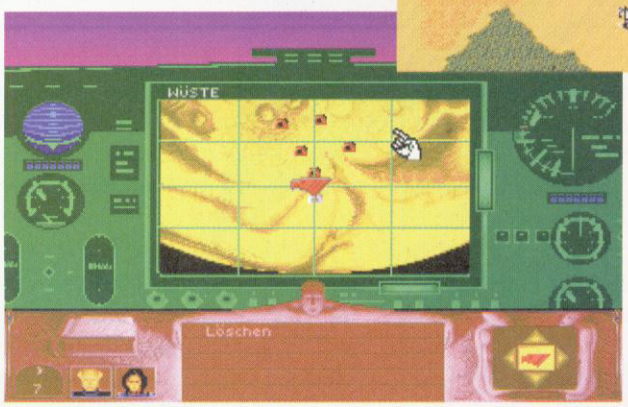
Die verschiedensten Versionen des Raumschiffversenkens ließen auch auf den ersten Heimcomputern nicht lange auf sich warten. Neben Commodores PET durfte sich Jahre später auch der legendäre Sinclair ZX80/ZX81 an solchen Programmen erfreuen. Der Autor dieser Zeilen erinnert sich noch schaudernd an ein Programm namens *Starfight* (nicht mit dem späteren Klassiker von Electronic Arts zu verwechseln) aus einer der ersten englischen Zeitschriften, die sich angesichts der Verbreitung von Neun-Nadel-Druckern dazu berufen fühlten, seitenlange Listings in BASIC abzudrucken. Nach der Eingabe erzeugten diese Ungetüme dank der Grafikfähigkeiten des Geräts einen Sternzerstörer mit dem Aussehen eines grobflächigen Tintenkleckses auf dem Bildschirm des angeschlossenen Fernsehers. – Lang ist's her ...

Mit den technischen Möglichkeiten der Rechner wuchsen auch die Anforderungen an die Spiele. Die Strategiegames, die den Weltraum zum Thema hatten, entwickelten unter der Federführung von Science-fiction-kundigen Programmierern nicht nur ausgeklügelte Hintergrund-Stories, sondern auch komplexere Spiele. Das alte Suchen-Finden-und-Zerstören-Prinzip bot auf die Dauer keinen Anreiz mehr. Schachähnliche Konzepte, bei denen bestimmte Aufgaben auf bestimmte Spielfiguren aufgeteilt wurden, kamen hinzu. Aus diesen Anfängen entwickelten sich Computergames, die von den Spielern tatsächlich strategische Ideen erforderten und im Gegensatz zu den bodenständigeren Spielen jede Menge Phantasie voraussetzten.

Das wohl herausragendste Weltraumstrategiespiel, das auf fast allen Home-Computern zu Hause war, war **Elite** von Empire. David Brabens Story vom Händler, der sich durch die verschiedensten Sternsysteme schlägt, Handel treibt, sein Raumschiff ausbaut und seine Waffen verbessert, um irgendwann die Invasionsbestrebungen einer fremden Rasse zu durchkreuzen, bot zum ersten Mal eine Storyline, die nicht zu einem Adventure gehörte, und eine Simulationsumgebung, die das Strategiespiel trotzdem hervorhob. Denn für das Durchspielen von *Elite* benötigte man eine Menge strategisches Geschick, um den vielfältigen Gefahren, aber auch den Problemen als Händler zu trotzen. Die Nachfolger **Elite 2: Frontier** und **Frontier: First Encounters** kamen inzwischen auch für den PC auf den Markt.

Etwa zur selben Zeit brachte Electronic Arts das Spiel **Starflight** auf den Markt, das wie *Elite* eine ganze Galaxis zur Erkundung anbot. Hier entfielen die Actioneinlagen weitestgehend, und statt dessen galt es ferne Planeten nach Rohstoffen und den Relikten außerirdischer Kulturen zu durchforschen. Die gefundenen Waren konnten

Der zweite Anlauf auf den Wüstenplaneten wurde zur reinen Strategiearie



Das erste Dune erstrahlt zwar schon in VGA-Farbenpracht, ist aber noch mehr Adventure denn Strategie

verkauft werden, mit dem Gewinn durfte man das eigene Raumschiff ausbauen.

Strategisch wurde das Game besonders dann, wenn es zur Kontaktaufnahme mit einer der vielen Alienrassen kam. Je nachdem, wie man den Fremden begegnete, entwickelten sich die Beziehungen zu den verschiedenen Wesen. Rohe Gewalt zahlte sich fast nie aus, und schließlich war man auf der Suche nach Hinweisen auf eine verschwundene Alienrasse, um die sich seit Jahrtausenden Legenden rankten. Hatte man erst einmal einem Vertreter einer anderen Rasse mit dem Laser eins übergebraten, war fortan der Rest der Spezies nicht besonders gesprächig. *Starflight* war ein enormer Erfolg beschieden, der zwangsläufig zu einem zweiten Teil führte. Dieser hielt in puncto Originalität allerdings nicht, was Teil 1 versprochen hatte.

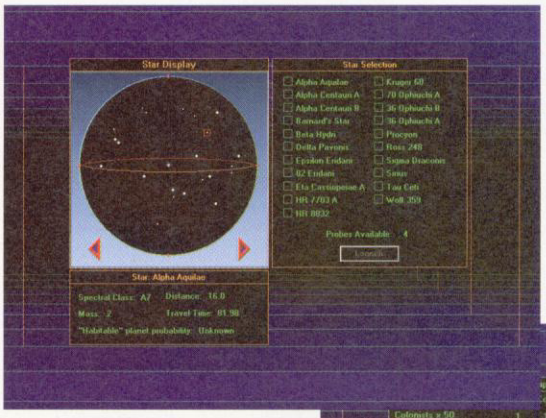
Mit der Verbesserung der PCs hinsichtlich Grafik, Sound und Speicher kamen immer ausgefeiltere Programme auf den Markt. Die Umsetzung eines bekannten Romanstoffes zeigte sich 1992 mit **Dune** und 1993 mit **Dune 2** von Westwood. *Dune* basiert auf dem gleichnamigen Roman des amerikanischen Autors Frank Herbert. Das Thema wurde unverändert übernommen. Es geht um die Gewinnung des sogenannten Spice, eines Stoffes, der die Navigatoren der Raumschiffe dazu befähigt, die Gefährte sicher durchs Weltall zu lotsen. Doch Spice ist ein Stoff, der auch den Sandwürmern, der vorherrschenden Lebensform auf dem Wüstenplaneten, das Überleben sichert.

Ein korruptes Regime kämpft gegen Rebellen: Das war die Ausgangsbasis für das Game. Die Strategie der Spiele bestand darin, sich die Fundstätten von Spice zu sichern, gleichzeitig aber Armeen und Schutzstätten zu bauen, um die Spice-Vorkommen vor den Computergegnern zu schützen.

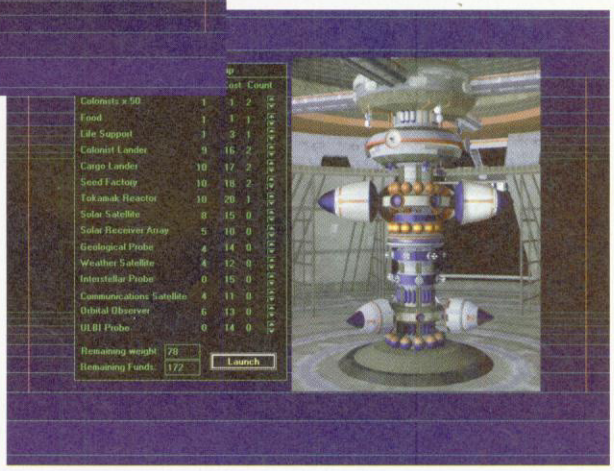
Während der erste Teil noch weitere Maßnahmen wie Begrünung der Areale und Besiedlung zuließ, kam es im zweiten Teil nur noch auf das Besiegen der fremden Armeen an. Trotzdem waren beide Spiele echte Meilensteine im Strategiebereich.

Diggers aus dem Softwarehaus Millennium ist ein Spiel für PC und Amiga, das sich ebenfalls mit dem Abbau von Mineralien beschäftigte, allerdings auf eine etwas andere Art. Ein Digger ist ein Minenbesitzer, und in *Diggers* durfte sich jeder Spieler seine kleinen Minenarbeiter aus dem Angebot verschiedener Planetenbewohner zusammenstellen und für sich arbeiten lassen. Der Arbeitsplatz war ein Planet irgendwo in der Milchstraße, auf dem es genug Bodenschätze gibt. Durch geschicktes Steuern der kleinen Arbeiter konnte man sich ein Stollensystem schaffen, in dem es genug zum Abbauen gab.

Allerdings gab es auch massenhaft Hindernisse. So tauchten seltsame Monster auf, alte Fallen wurden aktiv, und die Mit-Digger der anderen Spieler taten alles, um einem das Leben schwer zu machen. *Diggers* war nicht unbedingt der Renner des Jahres, wer aber über ein Modem und einen Kumpel mit der gleichen Ausstattung verfügte, konnte sich über die Telefonleitung mit den Minen der anderen Spieler beschäftigen.



Eine Sternwarte in Outpost: Die Galaxis steckt voller Überraschungen



Bei Sierras Outpost schlug der Fehlerteufel erbarmungslos zu, dabei bietet das Spiel beste Voraussetzungen für ein gelungenes Weltraumstrategiespiel

Galaxis am Draht

Mit **Spaceward Ho!** kam 1993 ein Weltraumstrategiespiel auf den Markt, das sich zwar vom Thema her nicht elementar von anderen Spielen des Genres unterschied, dessen Aufmachung sich jedoch grundlegend von der Konkurrenz abhob. Hauptanliegen des Spiels war es, so viele menschliche Spieler wie möglich zuzulassen, etwas, das Kritiker von Computer-Spielen hoch erfreuen sollte.

Bis zu 20 (!) Mitspieler können sich direkt oder per Netzwerk an der Eroberung des Weltalls beteiligen. Die Aufgabe besteht darin, so viele Planeten wie möglich zu kolonialisieren, eine große Kampfflotte aufzubauen und möglichst viel Geld zu scheffeln. Was sich so ernst anhört, entpuppt sich im Spiel als oftmals ironische Beigabe: So wird in Spaceward Ho! der Begriff des Weltraum-Cowboys verwendet, besiedelte Planeten bekommen als Zeichen der Zugehörigkeit einen Stetson, den berühmten Cowboy-Hut, verpaßt. Für viele PC- und Amiga-Besitzer gehört dieses Game bis heute zu den besten Multiuser-Spielen, und selbst drei Jahre nach dem Erscheinen hat es immer noch einen festen Fankreis.

Starlord von Microprose schließlich treibt es in puncto Weltraumstrategie ziemlich auf die Spitze. Den Hintergrund bildet eine in Splittergruppen zerfallene Galaxis, in der sich Fürstentümer gegenseitig das Leben schwer machen. Um wieder eine geeinte und friedliche Sterneninsel zu erhalten, muß man als Spieler durch geschicktes Taktieren die Macht an sich reißen und zu einem Sternenlord werden. Dazu gehört das Ausbauen von Basisstationen sowie das Besiegen und Aneignen diverser anderer Fürstenhäuser, um in der Gesellschaftshierarchie der imaginären Galaxis aufzusteigen. Witzig ist die Darstellung dieser Hierarchie, charakterisiert durch richtige Stammbäume der Regierenden. Sie zu kennen ist die Voraussetzung, um an der richtigen Stelle ins Geschehen einzugreifen und sich den Weg an die Spitze zu ebnen.

Der Gen-Simulator, ein spezieller Algorithmus im Programm, erzeugt außerdem immer wieder neue Gegner, deren Eigenschaften sich grundlegend voneinander

Das ist auf der Silberscheibe

Vollversion

Auch diesmal gibt es wieder eine Vollversion, passend zum Thema Strategiespiele: **Dominium** von Microïds. Weitere Informationen zur Vollversion findet Ihr im Heft.

Demos

Hier findet Ihr eine Auswahl von Demo-Programmen der besten Strategiespiele. Sie unterliegen dem Urheberrecht der Hersteller und dürfen nicht kopiert und weitergegeben werden.

3-D Lemmings
Jetzt marschieren die possierlichen, grünschöpfigen Herdentiere auch in 3D durch die Landschaft. Dieses spielbare Demo gibt Euch einen guten Eindruck vom tatsächlichen Spielgeschehen und läßt Euch einige Levels probespielen. Ihr werdet schnell feststellen, daß dieses Game einen noch stärkeren Strategie-Einschlag hat als seine Vorgänger.

Allied General
Der Zweite Weltkrieg: Der Kampf zwischen den Alliierten und den Achsenmächten wogt hin und her. Übernehmt die Rolle eines Generals der alliierten Streitkräfte, und kommandiert englische und amerikanische Truppen in einigen der wichtigsten Auseinandersetzungen des Zweiten Weltkriegs.

Ascendancy Screensaver
Das Universum ist voller Leben! Verschiedene Rassen steigen die Leiter der Evolution hinauf. Ascendancy nimmt sich der Evolution außerirdischer Rassen an. Insbesondere von den aberwitzigen Illustrationen dieses Games könnt Ihr Euch anhand dieses Screensavers überzeugen.

Chaos Overlords
Wir schreiben das Jahr 2050. Es herrscht weltweiter Frieden, und alle Menschen leben in Eintracht. Doch unter der scheinbar so friedlichen Oberfläche braut sich einiges zusammen. Chaos Overlords, ehemalige Mafiabosse, rüsten zum Kampf um die absolute Macht, bei dem jedes Mittel erlaubt ist.

Clearing House
8000 Milliarden Dollar werden täglich an den Terminbörsen der Welt bewegt. In keinem anderen Geschäft liegen unglaubliche Gewinne und der totale Bankrott so nahe beieinander. Mit dieser spielbaren Demo könnt Ihr schon einmal üben, dem finanziellen Ruin aus dem Weg zu gehen.

Colonization
Die Neue Welt ist gerade entdeckt, und im alten Europa spricht sich die Kunde vom neuen Kontinent herum. Siedler aus aller Herren Länder machen sich auf den Weg, um jenseits des Atlantiks ihr Glück zu finden. Was Euch erwartet, könnt Ihr anhand dieses selbstablaufenden Demos bestens beurteilen.

Command & Conquer
Tiberium hat die Welt verändert. Der neu entdeckte Rohstoff eignet sich wie kein anderes Material zur Gewinnung sauberer Energien. In diesem Strategiehammer des Jahres 1995 müßt Ihr Euch gegen die Schurken der internationalen Terrororganisation NOD zur Wehr setzen, um die Tiberium-Vorräte für die freie Welt zu sichern.

Creation
Mit einem U-Boot müßt Ihr die fremden Gewässer erforschen und in das angeschlagene Gleichgewicht der Ökologie eingreifen. In diesem spielbaren Demo könnt Ihr schon einmal in der Kommandokuppel des U-Bootes Platz nehmen und Euch die atemberaubenden Unterwassergrafiken ansehen, die Euch in diesem Game erwarten.

Der Patrizier
ASCONS Strategieklassiker *Der Patrizier* belegt eindrucksvoll, daß es nicht immer nötig ist, kriegerische Themen in den Mittelpunkt einer Spielhandlung zu rücken, um ein spannendes Game zu gestalten. In dieser selbstablaufenden Demo könnt Ihr Euch eben davon einen Eindruck machen.

Die Siedler II
Blue Byte schickt die kleinen Männlein aus, die sich anschicken, die Welt zu besiedeln. In der Fortsetzung des fast schon legendären Klassikers *Die Siedler* geht es darum, das Volk der kleinen Männlein zu lenken, sie durch die Welt zu schicken und ihnen beim Siedeln zu helfen.

Dungeon Keeper
In dem Labyrinth hinter dem Dorf soll ein riesiger Goldschatz zu finden sein. Orks, Kobolde, lebende Skelette und Schlimmere treiben dort ihr Unwesen. Ihr seid es, die in der fertigen Version des Games die Rolle des Dungeon Keepers übernehmen sollen.

Elisabeth I.
Die Königin, die England zur vorherrschenden Seestreitmacht Europas machte, steht im Mittelpunkt des neuen historischen Strategie-Handelsspiels von ASCON. In der Rolle eines Händlers müßt Ihr verschiedene europäische Häfen bereisen und Handel treiben, um der Königin zu gefallen.

Fantasy General
Ein Feldzug mit Zwergen, Orks, Greifen und anderem Fantasy-Getier steht auf dem Plan. Ergreift die Partei der guten Jungs und zieht gegen den bösen Shadowlord und seine gewaltigen Armeen zu Felde. Dieses interaktive Demo versetzt Euch auf den Feldherrenhügel im Fantasy-Reich und übergibt Euch das Kommando über die phantastischen Truppen.

Populous II
Es ist nicht leicht, ein Gott zu sein! Besonders dann nicht, wenn man alle anderen Götter des Pantheons gegen sich hat. Mit *Populous* erfand Bullfrog das neue Genre der Gott-Spiele, bei denen es gilt, die Geschicke ganzer Länder oder gar Welten zu lenken. Mit dem zweiten Teil wird noch mal draufgesetzt.

Renegade
Rund um Jacobs Stern ist die Hölle los. In diesem Raumsektor überlappen sich die Hoheitsgebiete zweier interstellarer Reiche, die miteinander in ständiger Fehde liegen. In dem strategischen Weltraumopus erwartet Euch neben beinharter Weltraumaction viel Strategie.

Silent Hunter
Der ganze Pazifik als Spielfeld und einen gnadenlosen Gegner auf den Fersen ... Als U-Boot-Kommandant der US Navy müßt Ihr sowohl den strategischen Überblick bewahren als auch schnelle Reaktionen beweisen, wenn es zu Feindberührungen kommt.

Sim Isle
Das Gleichgewicht der Natur steht auf dem Spiel. Eine Inselgruppe in der Südsee dient angehenden Umweltschützern als Studienobjekt und Trainingsgrund.

Syndicate Wars
Schenkt man Bullfrog Glauben, dann erwartet uns eine wenig erstrebenswerte Zukunft, in der multinationale Konzerne die Welt unter sich aufgeteilt haben. Mit *Syndicate Wars* wird an die Erfolgsstory von *Syndicate* angeknüpft. Wieder könnt Ihr aktiv in das Geschehen eingreifen, dürft und müßt Eurem Syndikat zum Sieg über die Konkurrenz verhelfen.

Teamchef
Der heiße Kampf ums runde Leder wird nicht nur auf dem Fußballplatz ausgetragen. Wie gut der Verein sich vermarktet, wieviel Kohle er für die Fernsehrechte abzocken kann, ob es gelingt, im Spielertransfer Geld zu verdienen, das alles hängt von einem guten Manager und Teamchef ab.

Theme Hospital
Ein Blick hinter die Kulissen eines Krankenhauses. Nicht etwa in den OP, sondern in die Chef-Etage werden Management-Fans entführt. Es gilt, mit Gewerkschaften zu dealen, die Krankenhausfinanzen zu kontrollieren, für Schwestern und Ärzte zu sorgen und die Patienten bei Laune zu halten.

Transport Tycoon de Luxe
Die ganze Welt lebt vom Transport. Ob es darum geht, Maschinenteile von Wolfsburg nach Orlando zu schippern oder einfach nur einen Laster voller Kies von München nach Almstetten zu bringen, immer sind es die Transportunternehmer, die es möglich machen. Schlüpft in die Rolle eines Fuhrunternehmers, und laßt Eure Laster rollen!

Theme Park
Ein Besuch im Vergnügungspark macht jede Menge Laune. Wenn Du der Betreiber bist, hast Du ein echtes Problem, denn die tollsten Attraktionen nützen nichts, wenn der Park nicht sauber und gepflegt und die Technik nicht auf dem neuesten Stand ist.

Warcraft 2
Die Lorbeeren für das beste neuere Fantasy-Strategiespiel dürften an Blizzard Entertainment gehen, die mit den Warcraft 2 eindrucksvoll zeigen, wie ein modernes Game aussieht. Hier prallen Orks und Menschen in einer langen Serie von Schlachten aufeinander, und Ihr könnt Euch einer der Parteien anschließen.

Shareware

Capture the Flag
Ein sehr gutes Sharewarespiel, das beweist, daß Strategiespiele nicht immer gewalttätig sind. Der Spieler muß gegen einen menschlichen oder vom Computer gesteuerten Gegner antreten und versuchen, die gegnerische Flagge in Besitz zu nehmen. Vollversion bei Carr Software, P.O. Box 3919, Merced, CA 95344-1919, USA. Die Registriergebühr beträgt 29,95 US$.

Stardate 2140.2: Crusade in Space
Als Herrscher über die Menschheit stehen dem Spieler viele schwere Aufgaben bevor: Galaxien und Planeten erforschen und besiedeln, Sternenschiffe bauen, mit Rohstoffen haushalten und handeln und so weiter. Vollversion bei MVP Software, 1035 Dallas S.E., Grand Rapids, MI 49507-1407, USA. Die Registriergebühr beträgt 29,95 US$.

Die Insel
Das Programm des Stuttgarter Softwarehauses Motelsoft läßt sich nicht so recht in eine Kategorie einsortieren. Strategie wird hier auf interessante Art mit Adventure vermischt. Vollversion bei Motelsoft Breitmaier & Munter GbR, Markusplatz 3, 70180 Stuttgart. Die Registriergebühr beträgt 49 DM.

Ecomaster
Strategiespiele müssen nicht immer kriegerisch sein, manchmal gibt es auch richtig schöne Themen. Ein Exemplar dieser Gattung ist Ecomaster. Es geht darum, für verschiedene Tierarten eine artgerechte Umgebung zu finden. Vollversion bei Cascoly Software, 4528 36th NE, Seattle WA 98105, USA. Die Registriergebühr beträgt 25 US$.

Econ's Arena
Ein wunderschönes Brettspiel, bei dem sehr viel Strategie gefragt ist. Ziel ist es, die drei Hauptfiguren zum Kampf gegen den Magier in die Mitte des Spielfelds zu bringen oder die anderen drei Elemente zu besiegen. Vollversion bei Glen DeBiasa, 356 Gemini Drive, Apt. 4, Somerville, NJ 08876, USA. Die Registriergebühr beträgt 10 US$.

Energie Manager
Es gilt, eine florierende Restaurantkette aufzubauen. Aber der Umweltschutz darf nicht zu kurz kommen. Weitere Informationen beim Bundesministerium für Wirtschaft, Referat Öffentlichkeitsarbeit, Postfach, 53107 Bonn. Das Spiel ist Freeware.

Gazillionaire
Ein interstellares Handels- und Glücksspiel. Es ist dem bekannten Monopoly sehr ähnlich, und bis zu sechs menschliche Mitspieler können teilnehmen, wenn der Herrscher Dred Nicolson Euch und Euren Konkurrenten erlaubt, mit seinen Kolonien Handel zu betreiben. Vollversion bei LavaMind Productions, 3627 Moraga Street, San Francisco, CA 94122, USA. Die Registriergebühr beträgt 12,99 US$.

Gold Monkey 2.1
Wer ein eingefleischter *Minesweeper*-Fan ist, wird sich freuen. Gold Monkey bietet ein völlig neues Spielprinzip, das doch alle Stärken des Windows-Klassikers hat. Vollversion bei Gold Software Inc, 3613 Fernwood Dr., Raleigh, NC 27612, USA. Die Registriergebühr beträgt 10 US$.

King Arthur's K.O.R.T.
Falls Ihr schon immer mal den Wunsch hattet, ein Land zu erobern, dann ist das bestimmt die beste Gelegenheit zum Üben. Ihr übernehmt die Rolle eines Ritters der Tafelrunde. Vollversion bei MVP Software, 1035 Dallas S.E., Grand Rapids, MI 49507-1407, USA. Die Registriergebühr beträgt ab 20 US$.

Scorched Earth
Das Spielprinzip ist fast so alt wie die ersten Homecomputer. Zwei Kanonen stehen in der Landschaft und müssen Schußkraft und -winkel so einstellen, daß der Gegner und nicht die Landschaft getroffen wird. Eine neue Umsetzung mit Digigrafik und jeder Menge abgefahrener Waffensysteme ist dieses Game. Vollversion bei Scorch HQ, Wendell Hicken, P.O. Box 1215, Whittier, CA 90609-1215, USA. Die Registriergebühr beträgt ab 20 US$.

Stars!
Obwohl es schnell zu erlernen und einfach zu spielen ist, bietet dieses Game um Zukunftsimperien eine Vielzahl strategischer Kniffe. Vollversion bei Star Crossed Software, 38451 Harrington Road, Lebanon, OR 97355, USA. Die Registriergebühr beträgt 34 US$.

The Great War
Man schlüpft in die Rolle der Alliierten oder der deutschen Truppen und schaut mal, ob der erste Weltkrieg nicht hätte anders ausgehen können. Vollversion bei James S. Daniel, Daniel Designs, 8098 Gladbeck Av., Northridge, CA 91324, USA. Die Registriergebühr beträgt 25 US$.

WinWar II
Deutschland hat seine Streitkräfte gesammelt und steht kurz vor der Eroberung Europas. Der Zweite Weltkrieg ist das Thema dieses Wargames. Vollversion bei Silicon Commander Games, P.O. Box A-3407, Chicago IL 60690-3407, USA. Die Registriergebühr beträgt 30 US$.

WW II in Europe
Ein Shareware-Strategiespiel für ein bis zwei Mitspieler kommt von W. R. Hutsell. Er hat sich des Zweiten Weltkriegs angenommen und daraus ein komplexes Strategiespiel gemacht. Über 50 Städte in Europa können während des Spiels eingenommen werden. Vollversion bei W. R. Hutsell, 2021 Hutchinson Dr., Kingsport, TN 37660, USA. Die Registriergebühr beträgt 12 US$.

Editoren

Zu den bekannten Strategiespielen Civilization 2, Jagged Alliance und Panzer General findet Ihr Editoren auf der CD. Sie ermöglichen es, Maps oder Spielstände zu verändern.

FAQs und Tips

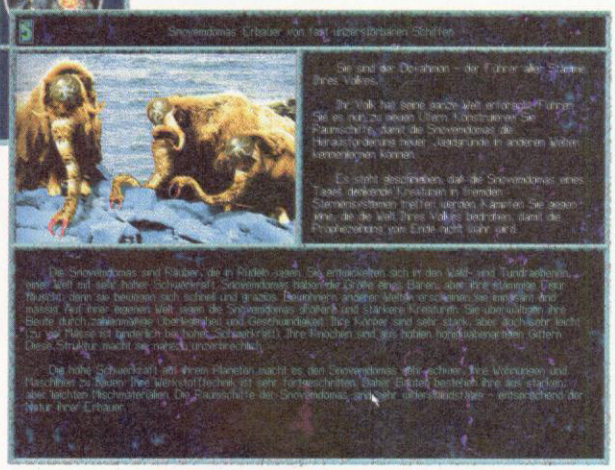
Auch einige Tips zu so bekannten Spieleklassikern wie Die Siedler, Colonization oder Warcraft 2 befinden sich auf der CD.

Zusätzliche Levels

Einige Extra-Levels zu Warcraft 2 versüßen allen Fans des Strategiehammers die Schlacht zwischen Orks und Menschen.

Auch Microprose hat ein ein neues Level für Civilization 2 geliefert, bei dem Ihr die Weltherrschaftspläne von Alexander dem Großen in die Tat umsetzen müßt.

Ascendancy bietet viel Spiel fürs Geld. Hier muß man sich erst eine gewisse Machtposition aufbauen, bevor man in den Weltraum darf



Besonders die exotischen Lebensformen machen Ascendancy zum Erlebnis

unterscheiden. Dadurch sind sie ziemlich unberechenbar (obwohl das ja eigentlich ein Paradoxon ist).

Erkunden und besiedeln

Die Mitte der neunziger Jahre zeigt, wohin sich die ehemaligen Schiffe-Versenken-Klone entwickelt haben: Spiele wie **Ascendancy** von Logic Factory bieten eine Unmenge an Eingriffsmöglichkeiten seitens der Spieler, die sich erst durch taktisches Geschick die Grundvoraussetzungen für ein Gelingen schaffen müssen. Dazu gehört eine gehörige Portion Umsicht, um Figuren und Gegenstände folgerichtig einzusetzen.

Dabei bedient sich *Ascendancy* auch nur des alten Themas „Erobern und Verbreiten". Jeder Spieler muß zuerst einen eigenen Startplaneten in den Griff kriegen und sich dadurch eine gute Ausgangsposition für die Eroberung des Weltalls schaffen. Gerade hier zeigt sich, daß Weltraumstrategie gegenüber geschichtlichen Spielwelten noch mehr aus dem vollen schöpfen kann und Science-fiction-Elemente noch mehr Spielraum für das Unvorstellbare und Unvorhersehbare lassen. So spielt das Forschen bei *Ascendancy* eine große Rolle, und so manches technische Wundergerät unterstützt den richtigen Spielzug.

Outpost von Sierra Online spielt nach der großen Katastrophe eines Meteoriteneinschlags auf der Erde. Als Spieler übernimmt man die Rolle eines Raumschiffkapitäns, der mit einer Handvoll Überlebender eine neue Kolonie auf einem unwirtlichen Planeten gründen und sich gegen Übergriffe und Naturkatastrophen behaupten muß.

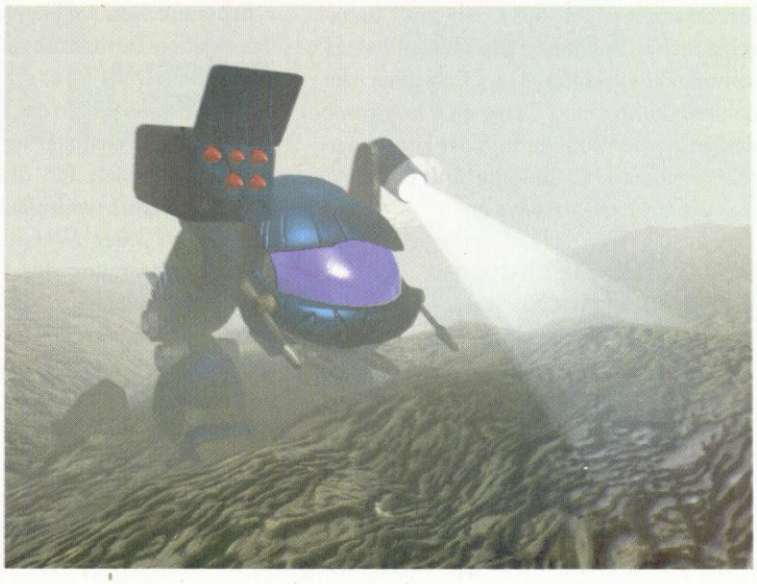
Obwohl *Outpost* vom Grunde her eine gute Voraussetzung für langanhaltendes Strategievergnügen bot, machte die Umsetzung auf den PC leider keinen allzu guten Eindruck. Durch Programmfehler und fehlende Funktionen gilt das Produkt vielmehr als bestes Beispiel für eine vertane Chance in puncto Weltraumstrategie.

Aber Sierra meldete sich noch mit anderen Programmen beim Thema Sci-fi-Strategie zu Wort: **Alien Legacy**, eher unspektakulär vermarktet, entpuppte sich als der neueste Streich der *Starflight*-Macher, die zwischenzeitlich den Publisher gewechselt hatten. Mit einem Kolonistenschiff, auf dem sich die letzten Überlebenden eines interstellaren Krieges befinden, gilt es, einen Raumquadranten zu erkunden und Siedlungen zu erbauen. Natürlich durften in diesem Game die Aliens sowie ein äonenaltes Geheimnis nicht fehlen.

Besiedeln, kolonisieren und sich mit fremden Wesen prügeln, das sind die Dinge, die auch im Mittelpunkt des Games **Space Federation** von Interplay stehen. Durch Raumgefechte, die in Echtzeit ausgetragen werden, gesellt sich zur strategischen Seite eine gehörige Portion Action. Obwohl auch dieses Game enorme Stärken hat, leidet es an einer bescheidenen Präsentation. Der Trip durch die Galaxis ist optisch so aufregend wie der Spaziergang durch einen Schrebergarten. Dafür wurde an eine Zweispieleroption gedacht, und die Intelligenz der Computergegner ist beachtlich.

Ein relativ neues Strategiespiel mit Handlungsort Galaxis ist **Space Marines** von Software 2000. Wieder orientiert sich die Thematik an einem bekannten Science-fiction-Thema, nämlich dem Krieg zwischen der Erde und ihren Kolonien, die sich selbständig machen wollen. Dabei wird ein Super-Computer zur Gefahr für die Menschheit, und nur ein Spezialkommando, die Space Marines, kann sich gegen dieses Blechmonster behaupten.

Das Programm greift auf die beliebte Aufteilung der Landschaft in Sechsecke zurück: Diese Lösung erlaubt genauestes Positionieren der Figuren und Materialien und läßt komplexes Gameplay zu. Als Spieler führt man die Marines und versucht, durch geschicktes Taktieren Vorteile gegenüber dem Computergegner zu bekommen. Zu der großen Aufgabe gesellen sich



Die Space Marines sind eine Kampftruppe im Einsatz gegen einen durchgeknallten Super-Computer

außerdem kleinere, die jedoch entdeckt und erforscht werden müssen.

Ebenfalls sehr rege im Bereich Weltraumstrategiespiele ist die Firma Gametek. Mit **Elite II** und **First Encounters** hatte man zwar schon zwei starke Titel zum Thema im Programm, doch bald wurde es noch mit **Nomad** abgerundet. Bei diesem Game ist besonders die Ausgangssituation reizvoll: Über der Antarktis stürzt ein fremdes Raumschiff voller Supertechnologie ab. Während der Untersuchung stellt sich heraus, daß das Schiff absolut flugtauglich ist. In der Tat startet das Ding vollautomatisch und nimmt eine einzelne Person (natürlich den Spieler), die sich gerade an Bord befindet, mit auf einen Trip durch die Galaxis. Auch hier gibt es wieder reichlich Aliens, viel zu erkunden und zu handeln sowie das eine oder andere Rätsel.

Science-fiction-Strategie aus deutschen Landen: Colony Wars 2492

Kleine Roboter, große Aufgaben: Colony Wars ist zwar ein planetarisches Spiel, aber weit, weit weg von der Erde

Setzten die bisher erwähnten Games schwerpunktmäßig auf Erkundung, geht es in **Battlecruiser 40.000** deutlich kriegerischer zu. An Bord eines interstellaren Schlachtschiffs wird im leeren Raum zu Felde gezogen, wobei man als Spieler beim Lenken der kämpfenden Einheiten taktisches Geschick beweisen muß.

Bei **Colony Wars 2492** von Black Legend sind es Kolonien, die durch Roboter gegen feindliche Übergriffe geschützt werden müssen. Hier spielen Raumschiffe keine Rolle, trotzdem bietet *Colony Wars* genug SF-Elemente an. Da sind zum einen die verschiedenen Robotertypen mit unterschiedlichen Aufgaben, die man selbst zusammenbauen muß. Das Erkunden der näheren Umgebung sowie eine komplexe Steuerung der Roboter und der kontinuierliche Aufbau einer Kolonie sind die Ziele, die vom Spiel gesetzt werden.

Tief durchatmen und nachdenken

Wie sieht nun das von der Thematik her durchschnittliche Weltraumstrategiespiel des Jahres 1996 aus? Im Grunde nicht viel anders als die durchschnittlichen Spiele des Jahres 1986, wenn man einmal davon absieht, daß das Speichermedium CD-ROM, das Darstellungsmedium SVGA-Karte und die Soundmedien CD-Audio, General- und XG-MIDI sowie die 16-Bit-Wave-Technik wesentlich mehr Drumherum zulassen als die 64 KB eines C-64. Denn die Spiele, die den Weltraum als Hintergrund haben, richten sich immer noch nach den folgenden Themen aus:

Erkunden: Der Spieler wird in der Regel in eine für ihn fremde Umgebung versetzt. Er muß versuchen, sich in kürzester Zeit ein Bild von dieser Umgebung, eventuell auftauchenden Gefahren, aber auch den auszuschöpfenden Ressourcen zu machen. Meistens beginnt man auf einem festgelegten Startplaneten, von dem aus die Erkundungen beginnen. Wenig Treibstoff und unzureichende Bewaffnung für das Raumschiff sind die Grundprobleme, deren Beseitigung die erste Aufgabe darstellt.

Erbauen: Das wichtigste ist der Schutz des eigenen Territoriums vor den Angriffen von außen. Dazu ist es notwendig, die gefundenen Ressourcen gut zu verkaufen, um notwendiges Kleingeld für bessere Ausrüstung zu erhalten. Mit dieser Ausrüstung lassen sich dann wesentlich mehr Mineralien fördern oder Waren einkaufen, die durch Beobachtung des Marktes auf verschiedenen Planeten wieder gewinnbringend verkauft werden können. Bei globalen Szenarien ist es sinnvoll, eine gut funktionierende Verteidigung und einen automatisierten (und gewinnbringenden) Handel aufzubauen, bevor man sich schließlich an die Eroberung des Weltalls begibt.

Entdecken: Alle Weltraumstrategiespiele enthalten Geheimnisse, die sich erst enträtseln lassen, wenn man eine bestimmte Anzahl von Aufgaben gelöst hat. Dazu gehört je nach Spiel ein Status, den man erreichen muß. Bei kriegerischen Spielen wird man zum Beispiel militärischer Befehlshaber, bei handelsorientierten Strategiespielen spielt ein gewisser Reichtum mit einer umfangreichen Ausrüstung eine Rolle. Durch diese Ausrüstung kommt man in die Lage, immer weitere Ausflüge in die Weiten des Alls zu unternehmen. Dabei stößt man auch irgendwann auf das große Geheimnis ...

Wie man sieht, sind Strategiespiele in Science-fiction-Manier fast ein eigenes Genre. Anders als bei reinen Strategieszenarien, die sich um geschichtliche Authentizität bemühen, können hier Themen genutzt werden, die eine fast freie Auslegung in der Wahl der zu benutzenden Spielelemente ermöglichen. Und das dürfte sich auch in naher Zukunft nicht ändern.

Viele der neueren Weltraumstrategiespiele zeigen sich von ihrer besten Seite: Die Stories, die das Spiel begleiten, werden durch Video- oder Rendering-Sequenzen begleitet, feinste Detaillierung der Grafik in SVGA-Auflösung läßt selbst kleinste Gegenstände sichtbar werden, und ausgeklügelte Programme erlauben Spielzüge, von denen die Lochkartenprogrammierer der 70er Jahre nie zu träumen wagten. Und doch – irgendwie steckt in jedem noch so ausgeklügelten Weltraumstrategiespiel noch etwas von jenen alten, Schiffe-versenken-Umsetzungen ... ❑

Jürgen Borngießer/Heiner Stiller

TRONIC Top Shop

check it out!

IMM MEGAPACK '95

Ausgabe 2/95 – 12/95
inklusive Heft-CD

komplett nur **70,– DM**

ISH MEGAPACK '95

komplett nur **40,– DM**

Ausgabe 1/94/95 – 4/95 inklusive Heft-CD

IMM MEGAPACK '95 EXTRA

Ausgabe 1/95 – 3/95
inklusive Heft-CD
komplett nur

30,– DM

PC SPIEL MEGAPACK '95

Ausgabe 3/95 – 12/95
inklusive Heft-CD

komplett nur **50,– DM**

MULTIMEDIA PAKET

In'side MULTIMEDIA	4/95
PC Spiel	3/95
In'side MULTIMEDIA EXTRA	1/95
In'side Shareware	1/94/95
Combi MAG	1/95

komplett
nur

50,– DM

TRONIC Media World
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
http://www.tronic.de
e-mail: info@tronic.de

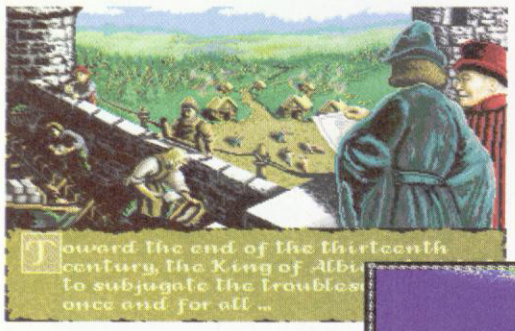
Historische Simulationen

Damals im Gipskrieg

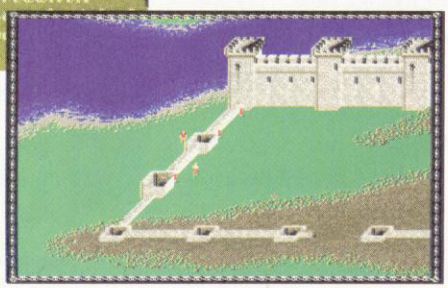
Wann der Mensch zum Menschen wurde, darüber ist man sich in Gelehrtenkreisen bis heute nicht einig. Fest steht, daß die 30.000 Jahre der menschlichen Geschichte, bei denen wir halbwegs wissen, was in ihnen passiert ist, für die Software-Industrie zu einer schier unerschöpflichen Quelle für neue Ideen geworden sind.

Warum tauchen eigentlich historische Simulationen in einem Heft über Strategiespiele auf? Eine gute Frage, auf die es eine schlüssige Antwort gibt: Die Geschichte zu simulieren, ist ein hochtrabender Anspruch, dem nicht einmal Programme auf den dicksten Großrechnern gerecht werden könnten. Zudem liegt viel Geschichtliches ohnehin im Dunklen oder wurde zumindest von Geschichtsschreibern, die es mit der Wahrheit nicht so genau nahmen, für die eine oder andere Seite schöngeschrieben. Von diesem Standpunkt aus betrachtet, bleibt in puncto echter Geschichtssimulationen nicht mehr viel übrig. Was bleibt, sind jedoch Spiele mit historischem Anspruch – und die haben sehr oft mit kriegerischen Auseinandersetzungen zu tun. Die menschliche Geschichtsschreibung liefert ja auch mehr als genug Motive dafür.

Die meisten dieser Spiele sind akkurat recherchiert und vertragen sich weitgehend mit dem, was in geeigneten Lehrbüchern über die jeweiligen Zeiten nachzulesen ist. Der wesentliche Kern dieser Programme, der den Spielspaß und damit für die Entwicklerfirmen auch den Gewinn bringt, ist jedoch die Strategie. Als Spieler muß man in vorgegebenen historischen Szenarien, die mit verschiedenen Problemen aufwarten, Lösungsstrategien entwickeln. Und der Reiz historischer Strategiespiele liegt zu einem wesentlichen Teil gerade darin, daß die auftretenden Probleme nicht fiktiv sind, sondern bis zu einem gewissen Grad die Welt widerspiegeln, in der man tatsächlich lebt.



Fronarbeit beim Burgenbau, im Mittelalter nicht unüblich



Ist der Grundriß erst einmal erkennbar und der Burggraben ausgehoben, kann auch mal einer Barbarenhorde getrotzt werden

Das Zeitalter der Entdecker

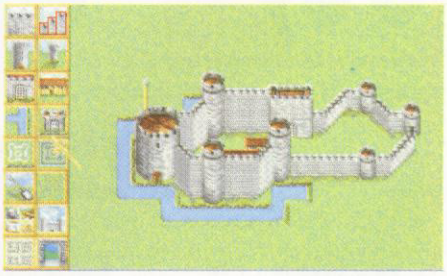
Als große Teile der Welt auf den offiziellen Landkarten noch durch weiße Flecken repräsentiert wurden und die meisten Menschen des Abendlands sich ihren Heimatplaneten noch als Scheibe vorstellten, da waren es Männer wie Kolumbus, Magellan oder Marco Polo, die aufbrachen, um dem Globus seine Geheimnisse abzutrotzen. Die Software-Entwickler unserer Tage haben die Taten solcher Männer als reizvolles Motiv für Computerspiele entdeckt – immerhin gelten ja die Abenteuer, die das Leben schrieb, nicht ganz zu Unrecht als die aufregendsten.

Electronic Arts dürfte mit **Seven Citys of Gold** das erste Game herausgebracht haben, in dem die Wunder der sogenannten Neuen Welt aus der Sicht seefahrender Eroberer neu entdeckt werden durften. Mit Gold und Vollmachten ausgestattet, gilt es in diesem Spiel nach Amerika zu segeln, wo Abenteuer und Reichtümer auf den Spieler warteten.

Per Schiff fährt man an den zunächst unbekannten Küsten entlang und setzt dann an erfolgversprechenden Stellen Landungstrupps ab. Bei den Expeditionen ins Landesinnere kommt es natürlich zu Begegnungen mit Indianern, die friedlich oder kriegerisch verlaufen können. Es hängt nicht zuletzt vom Spieler ab, welchen Verlauf die

Wer schafft was? In dieser Tabelle gilt es, die „Manpower" vernünftig auf verschiedene Aufgaben zu verteilen

Fette Kühe auf der Weide – da freut sich der Burgherr bei „Lords of the Realm"



Dicke oder dünne Mauern? Der Bauherr hat die Qual der Wahl

Treffen nehmen. Er kann durch das Verteilen von Geschenken Freundschaft schließen, was mitunter vom Häuptling des Stammes belohnt wird, indem er der Gruppe des Spielers einen Führer zur Verfügung stellt. Der kennt sich in der Gegend um das jeweilige Dorf herum aus und weiß vielleicht sogar den Weg zu einer versteckten Goldmine.

Nachdem dieses Game schon sehr früh auf Atari 800 und C-64 eine solide Fangemeinde gewonnen hatte, glaubte man 1993 bei Electronic Arts, daß die Zeit für eine Neuauflage des Klassikers gekommen sei. Es erschien eine sogenannte *Commemorative Edition* für den PC. Doch was hier hochtrabend als „Erinnerungsstück" angepriesen wurde, war nichts anderes als das uralte 8-Bit-Game, für eine neue Rechnergeneration mit aufgepeppten Grafiken und etwas besserem Sound umgesetzt. Wer erwartet hatte, daß sich jemand der vielen Möglichkeiten angenommen hätte, die im Game steckten und regelrecht darum bettelten, ausgebaut zu werden, sah sich enttäuscht. Die „Commemorative Edition" war nichts anderes als die teure Zweitverwurstung eines genialen alten Games!

Auf zu neuen Ufern

Ebenfalls mit weitgehend weißen Landkarten sieht sich der Spieler von **Atlas** zu Beginn einer neuen Partie konfrontiert. In der Rolle eines portugiesischen Seefahrers hat er die Aufgabe, Handelsexpeditionen auszuschicken und für ihren Erfolg zu sorgen. Die erste Reise startet in Lissabon, wo der Spieler sein erstes Schiff erhält, Waren kaufen kann und eine Mannschaft anheuern muß. Mit diesem Instrumentarium gilt es nicht nur, das Glück zu machen und anständig Geld zu scheffeln, sondern auch, möglichst viel von der Welt zu entdecken.

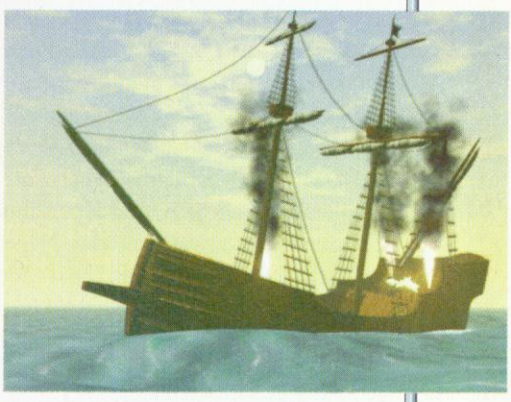
Europa wird dabei weitgehend so abgebildet, wie man es aus dem Schulatlas kennt. Verläßt ein Schiff jedoch die bekannten Gewässer, wird das Game interessant, denn die Welt, die hinter dem Horizont wartet, wird zufällig generiert. So gleicht kein neues Spiel einem vorhergehenden.

Leider ist das Spiel im übrigen wenig spektakulär gestaltet: Die Grafik wurde fast durchgehend in Gelb- und Brauntönen gehalten, um den Eindruck einer vergilbten alten Karte zu vermitteln. Der Trick gelingt, doch im fortlaufenden Spiel geht der farbliche Einheitsbrei schnell auf die Nerven. Eigentlich schade, denn spielerisch stimmt die Mixtur. Dafür haben die Macher beim Entwicklerhaus Artdink gesorgt, die schon mit *A-Train* und *A IV Network$* Beachtliches ablieferten.

Elisabeth I. – ein neuer Star?

Wer sich die heutigen Umtriebe im britischen Königshaus ansieht, fühlt sich mitunter an den guten alten Komödienstadl erinnert. Solch ein Tohuwabohu ist auch nur im 20. Jahrhundert möglich, denn zu früheren Zeiten wären die Eskapaden schon längst in Kriege ausgeartet oder hätten unter dem Beil des Henkers ein Ende gefunden.

Königin Elisabeth I. von England (1533-1603) war sicher nicht die erste, die sich dieser Methode bediente. Sie hat sie aber ziemlich ausgiebig angewandt, um sich einer gewissen Mary Stuart zu entledigen, die Königin von Schottland war. Damit räumte sie alle Zweifel um die Frage aus, wer denn nun wirklich auf Englands Thron gehörte. Elisabeth I. war es auch, die England aus dem Schatten von Spanien und Frankreich herausführte und aus dem Inselreich die seinerzeit mächtigste Nation der Welt machte.



Das war wohl nichts: Dieser Kauffahrer wird wieder von vorne anfangen müssen

Ihre Person hat schon bei Filmemachern und Romanautoren für Inspiration gesorgt. Nun schickt sich die Dame an, auch Computermonitore zu erobern. Ascons neues historisches Strategiespiel **Elisabeth I.** versetzt Spieler mitten hinein in die bewegte Epoche der Herrschaft der Tochter Heinrichs VIII. Man übernimmt die Rolle eines abenteuerlustigen Kauffahrers, der versuchen muß, die Achtung der Königin zu gewinnen. Daß dies nicht allein auf dem Weg des Handels zu bewerkstelligen ist, stellt man bald fest und sieht sich zudem immer wieder zwischen die Mühlsteine der Macht gedrängt. Schließlich muß man als Händler auch französische und spanische Häfen anlaufen und gerät so in den unmittelbaren Machtbereich von Nationen, die, auch wenn sie nicht gerade im Krieg mit England stehen, doch nicht gut auf Elisabeth zu sprechen sind.

Aus dieser Konstellation heraus gelingt es Ascon mit dem Game, einen aufregenden Bilderbogen zu weben, der den Spieler aktiv an der Weltgeschichte teilhaben läßt. Mehr als einmal werden ihm von der Königin oder von anderer Seite Aufträge übertragen, die Weltgeschichte schreiben werden oder zumindest dazu beitragen, die weitere Entwicklung der europäischen Machtverhältnisse nachhaltig zu beeinflussen. Außer für die Erledigung der Aufträge muß natürlich immer für eine volle Börse gesorgt werden, denn als Habenichts kann man selbst mit viel Mut nur schlecht im Ansehen der Königin steigen.

Nach Spielen wie dem vielgelobten **Patrizier** und **Hanse, die Expedition** hat Ascon wieder einmal in die vollen gegriffen und sich mächtig angestrengt, ein Stück Weltgeschichte zu einem spannenden Spiel umzusetzen. Wie sich das in Kürze erscheinende Game spielt, könnt Ihr anhand der auf unserer CD-ROM enthaltenen Demo schon einmal ausprobieren.

In den Tavernen kann man sich nicht nur betrinken! In Gesprächen am Schanktisch lassen sich auch wichtige Informationen erfragen

Audienz bei der Königin. Hoffentlich hat Ihre Majestät gute Laune!

Die Kajüte des eigenen Schiffs – Wohnung und Arbeitsplatz für viele Monate

Einem ähnlichen Konzept wie Atlas folgt das Game **Uncharted Waters**. Es wurde hauptsächlich in Versionen für Mega Drive und Super Nintendo bekannt, allerdings gibt es auch eine PC-Fassung. Spielerisch gleichen sich Atlas und Uncharted Waters wie ein Ei dem anderen, wobei das letztere als Schauplatz eine Welt verwendet, deren Geographie originalgetreuer gehalten wurde. Außerdem hat man hier politische Konstellationen mit ins Spielgeschehen einbaut. Da sowohl Artdink als auch Koei, die für Uncharted Waters verantwortlich zeichnen, in Japan ansässig sind, drängt sich der Gedanke auf, daß hier wohl voneinander abgekupfert wurde. Allein die Frage „Wer bei wem?" bleibt offen.

Daß ein Spiel mit dem Titel **Kolumbus** fast zwangsläufig etwas mit der Neuen Welt zu tun haben muß, ist klar. Die weitere Mischung der Spielelemente, die das Game aus dem Hause Software 2000 ausmachen, greift auf Bewährtes zurück, kombiniert es mit zusätzlichen Abenteuerbausteinen und wird ergänzt durch multimediale Gimmicks, die dem Stand der PC-Technik entsprechen.

In der Rolle historischer Persönlichkeiten – unter ihnen auch Christoph Kolumbus – gilt es, neues Land jenseits der bekannten Grenzen zu entdecken. Wie bei Atlas sorgt auch hier ein Kartengenerator dafür, daß immer neue Welten das Spiel langfristig interessant machen. Mit einer frisch angeheuerten Mannschaft geht es darum, das Weiß von der Landkarte zu fegen. Auch wenn die Expedition über die Weiten des Meeres an sich schon ein Abenteuer ist, beginnt das Spiel erst richtig, sobald Land in Sicht kommt. Nun muß der Spieler Expeditionen bilden, Siedlungen gründen und Plantagen anlegen. Daß dabei Piraten, Naturkatastrophen und nicht zuletzt die Machthaber der alten Welt ein gehöriges Wörtchen mitzureden haben, versteht sich von selbst.

Im tiefsten Mittelalter

Nicht immer sind es Entdeckungen, die Programmierer inspirieren. Mitunter reichen auch schon spektakuläre Bauwerke wie Europas historische Burgen. Die mächtigen Mauern dieser Zeugen vergangener Jahrhunderte haben auf den Spieldesigner Scott Bennie so beeindruckend gewirkt, daß sie ihn zu einem Spiel anregten: Die Idee zu **Castles** war geboren.

Das Konzept basiert auf dem Gedanken, daß der Spieler als Herrscher im Mittelalter eine Burg bauen soll. Dazu stehen ihm seine leibeigenen Bauern zur Verfügung, über deren Arbeitskraft er quasi kostenlos verfügen kann. Außerdem gibt es eine zunächst sehr geringe Anzahl von Rittern. Per Mausklick werden die Bauern an die Arbeit geschickt, und je nach Befehl heben sie Burggräben aus, errichten Mauern oder bauen Türme.

Rabiat, wie es im Mittelalter nun einmal zuging, dauert es nicht lange, bis die ersten Barbarenhorden auftauchen, um die Burg bzw. die Baustelle, die mal eine Burg werden soll, zu erobern. Wer seine Leibeigenen genug geknechtet hat, darf wahrscheinlich bereits einen Burggraben sein eigen nennen und kann sich in die relative Sicherheit dahinter zurückziehen. Allein die Rittersmänner stürzen sich dem Feind entgegen, der, hoffentlich, bald vertrieben ist.

Mit seinem außerordentlich interessanten Konzept wurde Castles für den Hersteller Interplay zu einem guten Erfolg. Die Faszination der Burgen, der schon Designer Scott Bennie erlegen war, wirkte auch auf das Spielerpublikum. Drei Jahre später wurde das Castles-Konzept von Interplay erneut aufgegriffen. Der zweite Teil, der folgerichtig **Castles II** getauft wurde, griff auf die Strukturen seines Vorläufers zurück. Und revolutionäre Neuerungen suchte man vergeblich, denn getreu dem Motto „Never change a winning team" wurden lediglich die Details der einzelnen Spielelemente (Regieren, Burgen bauen, Barbaren besiegen und Händel schlichten) ergänzt und ausgebaut.

Ebenfalls ins tiefste Mittelalter führt **Lords of the Realm**. Auch hier übernimmt der Spieler die Rolle eines angehenden Reichsfürsten, der mit der Lanze in der Hand ein Imperium gründen muß. Die Ähnlichkeiten mit Castles fallen auf den ersten Blick auf, auf den zweiten allerdings tritt ein ganz eigenständiges Game hervor. Zwar haben sich hier zwei Softwarefirmen sehr ähnlicher Themen angenommen, konnten diesen dabei jedoch unterschiedliche Aspekte abgewinnen.

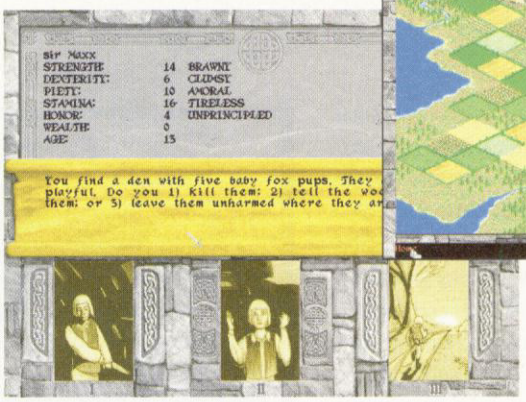
Als Schauplatz dient bei den „Herren des Reichs" das mittelalterliche Europa, in dem der Spieler sich ausbreiten kann. Abgesehen von den Tätigkeiten, die für Ritter offenbar üblich sind (Turniere austragen und ähnliches) muß auch das Reich regiert und erweitert werden, was mit Hilfe von Feldzügen geschieht. Damit ähnliche Unterfangen der lieben Nachbarn nicht das Erreichte zunichte machen, muß die eigene Burg so gebaut werden, daß sie auch heftigsten Anstürmen zu trotzen vermag.

Wie bei Castles, könnte man denken – aber die Tatsache, daß auch bei „Lords of the Realm" Burgen gebaut werden, heißt noch nicht, daß hier lediglich ein lauwarmer Aufguß wartet. Bei Castles sieht man die Leibeigenen regelrecht die Spaten schwingen, Gräben ausheben und Mauersteine schleppen, und man kann auf die Burschen durch Mausklick unmittelbar Einfluß nehmen. „Lords of the Realm" dagegen präsentiert den Burgenbau als Puzzlespiel. Der Bauplatz wird aus der Vogelperspektive gezeigt, und je nach vorhandenen Geldmitteln wird die Burg aus vorgegebenen Elementen errichtet. Der eigentliche Bau erfolgt ohne weiteren Spielereinfluß. Eingeblendete Mitteilungen halten den Baumeister auf dem laufenden und informieren ihn über Fortschritte oder Mißerfolge.

Bei „Lords of the Realm" wird das Bemühen der Spieldesigner deutlich, auch mittelalterliche Alltagsprobleme ins Spiel einzuarbeiten. Man darf allerdings nicht den Fehler machen, heutige Problemchen und Wehwehchen mit solchen aus dem Mittelalter zu vergleichen. Ist heute ein Konto hoffnungslos überzogen, droht schlimmstenfalls der Offenbarungseid, während es im Mittelalter den Weg in den Schuldturm bedeutete, in dem man dann für nicht absehbare Zeit blieb. Hat man heute Probleme mit bösen Nachbarn, gipfeln diese schlimmstenfalls in einem Treffen vor Gericht. Damals konnte es passieren, daß die Schandmäuler einen als „mit dem Teufel im Bunde" denunzierten. In der Folge gehörte dann ein Ausflug in die Folterkammer noch zu den angenehmeren Dingen, die einem widerfahren konnten.

Drachen und Hexen

Jüngstes Mitglied der Gruppe „Spiele um das Mittelalter" ist Sierras **Conqueror A.D. 1086**.



Conqueror 1086 A.D. läßt einen leichten Rollenspieleinschlag bei der Gestaltung des Helden erkennen

Die Burg und angrenzende Gebiete in der Übersicht bei Conqueror 1086 A.D

WETTBEWERB

Gewinnspiel

Hanse im Glück

Wenn es um Strategie- und historische Simulationen geht, darf der Name ASCON natürlich nicht fehlen. Mit Games wie DER PATRIZIER, HANSE – DIE EXPEDITION oder dem in Kürze erscheinenden ELISABETH I. hat das Gütersloher Unternehmen ein gutes Stück Softwaregeschichte geschrieben.

Der Ruf verpflichtet, und nach dem spielerischen Tiefgang, den **Der Patrizier** geboten hatte, ging ASCONs ganzer Ehrgeiz dahin, dieses Spiel an Qualität noch weit zu überflügeln. Schon die ersten Konzepte von **Elisabeth I.** fanden ein begeistertes Echo in der Presse, doch bis zur tatsächlichen Fertigstellung des Spiels sind bereits mehr als eineinhalb Jahre vergangen. Jetzt, da das Projekt kurz vor der endgültigen Fertigstellung steht und sich anschickt, ASCONs Ruf als Nr. 1 bei historischen Strategiespielen zu festigen, ist das Grund genug, ein wenig zu feiern. Ein Preisausschreiben bringt's am besten rüber, dachten wir uns und haben zusammen mit ASCON nachgesehen, was wir denn verlosen könnten. Leider ist „Elisabeth I." noch nicht so weit fertig, daß wir Euch einige Exemplare davon schenken könnten. Aber wir haben trotzdem ein paar richtig gute Preise gefunden. Insgesamt kann 50mal gewonnen werden, wobei es 20 Hauptgewinne und 30 Trostpreise gibt.

PREISE

Als Hauptpreis wartet 20mal das Game Hanse – Die Expedition (PC-Version).

Für die 30 Gewinner der Trostpreise gibt es je ein T-Shirt.

Um teilzunehmen, müßt Ihr allerdings auch noch eine Kleinigkeit tun. Zunächst gilt es, unsere ultra-schwere Rätselfrage zu beantworten:

Wie heißt das neue historische ASCON-Game?

Die Antwort schreibt Ihr auf eine Postkarte, frankiert diese und schickt sie an folgende Adresse:

Redaktion PC Spiel SPECIAL
Kennwort ASCON
Bremer Str. 10 a
37269 Eschwege

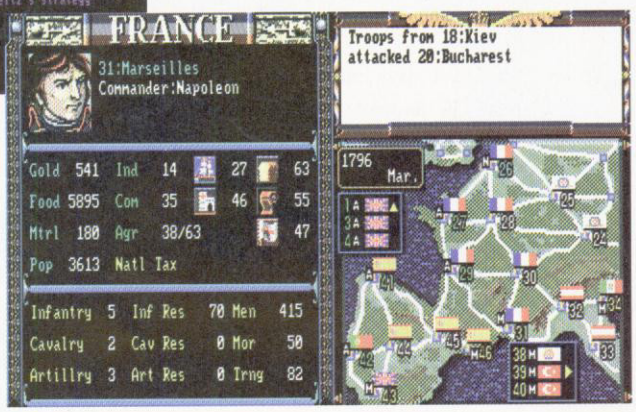
Einsendeschluß ist der 12. Juli 1996 (Datum des Poststempels). Wie üblich ist der Rechtsweg ausgeschlossen. Mitarbeiter der Firma ASCON und des TRONIC-Verlags sowie deren Angehörige dürfen wieder mal nicht teilnehmen. Allen anderen wünschen ASCON und die PC Spiel SPECIAL viel Glück!

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Auf seine Art fällt das Game einigermaßen aus dem Rahmen. Neben den üblichen Spielstrukturen, in denen es um das Regieren, Erobern und Burgenbauen geht, bringt „Conqueror A.D. 1086" noch ein gutes Quentchen Fantasy mit, denn eins der Ziele am Schluß des Spiels besteht darin, im Kampf gegen einen Drachen siegreich zu bestehen.

Das Biest taucht übrigens bereits im Spielverlauf ständig auf, und wie eine Naturgewalt verheert es mit seinem feurigen Atem Felder und Dörfer. Schaut man sich das Drachenelement ein wenig genauer an und sieht es im historischen Kontext, fällt auf, daß dies wohl die erste softwaretechnische Installation der Legende vom heiligen Georg und seinem Kampf mit dem Drachen sein dürfte.

Kommt es zu kriegerischen Auseinandersetzungen, bedient sich L'Empéreur Napoléon I des erprobten Sechseckrasters



Eroberungszüge durch ganz Europa: Napoleon hatte bestimmt nur sehr selten Langeweile

Von den Fantasy-Motiven einmal abgesehen, bringt Conqueror A.D. 1086 noch weitere Dinge mit ins Spiel, die sich so bei keinem anderen Game finden. Die Eroberung fremder Burgen wird ebenso wie Raubzüge nicht dadurch dargestellt, daß Spielfigürchen verschoben werden, sondern der Spieler wird in ein 3D-Senario katapultiert, in dem er in bester Action-Manier selbst mit Schwert, Pfeil und Bogen Hand anlegen muß.

Übrigens sei noch darauf hingewiesen, daß die 3D-Spielelemente zwar denen in einem bekannten indizierten Spiel ähneln, es aber geflissentlich vermieden wurde, auch nur einen Bruchteil der blutigen Sauereien auf den Monitor zu bringen, die bei den härteren Titeln schon mal einen Spielermagen umdrehen.

Ein starkes Fantasy-Element bringt auch Microproses **Darklands** mit ins Spiel. Das etwas aus dem Rahmen fallende Game ist für den Hersteller heute so etwas wie der dunkle Fleck in der Firmenhistorie. Vollmundig als Rollenspiel angekündigt, strapazierte es im Jahre 1993 die damalige Hardware bis zum äußersten und bescherte unglaublich lange Ladezeiten. Schließlich mußten eingefleischte Rollenspielfans feststellen, daß sie einer Mogelpackung aufgesessen waren: Darklands war und ist tatsächlich ein Fantasy-Strategiespiel!

Mittlerweile haben fast alle Spieler Hardware im Computerzimmer stehen, die mit Darklands spielend fertig wird, und das falsche Etikett ist ebenfalls ab. So bietet der Titel im fortgeschrittenen Alter ein gut gemachtes Strategie-Epos, das in vielerlei Hinsicht angenehm aus dem Software-Einheitsbrei hervorsticht.

In einem mittelalterlichen Deutschland angesiedelt, in dem alle Sagen und Legenden von den Gebrüdern Grimm bis zu Wilhelm Hauff zum Leben erwacht sind, muß sich eine Abenteurertruppe ihren Weg zu Ruhm und Reichtum erkämpfen. So wandern die Helden übers Land, besuchen Städte und Dörfer und dürfen sich immer wieder mit ungerechten Burgherren, bösen Mönchen und anderem Ungemach auseinandersetzen.

Sobald es in Darklands zu einem Kampf kommt, wird klar, daß hier ein Strategie- und kein Rollenspiel über den Bildschirm flimmert. In einer „Schräg-von-oben"-Ansicht werden die Helden Zug um Zug bewegt und befehligt. Daß gewonnene Kämpfe die Erfahrungen und damit die Leistungen der Kämpen beeinflussen, ist zwar eine Anleihe beim Rollenspiel, doch dergleichen gibt es durchaus auch bei vielen anderen Strategiegames.

Rosenkriege

Nicht ganz aus dem Mittelalter, aber ebenfalls mit klirrenden Schwertern und blitzender Rüstung kommt U.S. Golds **Kingmaker** daher. Man schreibt das 15. Jahrhundert, England und Frankreich haben sich schon seit 200 Jahren kräftig beharkt. Diese unruhige Zeit hat insbesondere in England zu sehr instabilen Machtverhältnissen geführt, in denen rivalisierende Adelshäuser um die Krone ringen und durchaus gewillt sind, mit Gift und Meuchelmord selbst ein bißchen Schicksal zu spielen. In die unstete Periode fallen auch die Rosenkriege, in denen Heinrich VI., Margerethe von Anjou, Edward, Prinz von Wales, sowie Beauford, Herzog von Somerset, um Englands Thron rangen. Zwar waren an diesen geschichtsträchtigen Ereignissen noch einige andere Parteien beteiligt, doch die genannten stellen sozusagen die erste Liga dar.

Ganz klar, daß eine solch bewegte Epoche einen guten Hintergrund für ein Spiel abgibt. Aber es war nicht die Softwareindustrie, die sich zuerst des Themas angenommen hat: Kingmaker erblickte das Licht der Welt zunächst als Brettspiel, das sich ziemlich schnell eines guten Erfolgs erfreuen durfte. So ließ denn auch die Versoftung nicht lange auf sich warten, und schon bald erschien eine Computerversion, deren Spielaufbau sich deutlich am Brettspiel orientiert.

Auch wenn zu erwarten wäre, daß der Spieler die Rolle eines der Thronerben übernimmt – es ist nicht so. Vielmehr schlüpft man in die Rolle des Führers einer unabhängigen Interessengruppe, die es gern sähe, wenn ein von ihr protegierter Kandidat den Thron bestiege. Daß diese Person eng genug an die betreffende Gruppe gebunden wird, dafür muß der Spieler gleich am Anfang einer Partie sorgen, indem er seinen Wunschkandidaten gefangennimmt.

Kingmaker bezieht seinen Reiz nicht zuletzt aus dem brettspielartigen Aufbau, der auch auf dem Computer zu Spielen mit mehreren Teilnehmern einlädt. Zudem ist das Game insbesondere für Spieler, die es lieber kurz und knackig haben, ein guter Tip, denn eine Partie Kingmaker läßt sich problemlos an einem Abend durchspielen.

Die Bandbreite der historischen Strategiespiele ist enorm, wie dieser kurze Streifzug gezeigt hat. Anregungen waren genug enthalten, aber dennoch konnte dieser Teil des Genres nur angekratzt werden. Es bleiben reichlich unerwähnte Hits älteren Datums, von vielversprechenden Neuheiten ganz abgesehen. Und die wird es unter Garantie geben, denn schließlich stellt die Geschichte der Menschheit für Programmierer und Spieldesigner das weiteste und fruchtbarste Betätigungsfeld dar, das man sich nur denken kann. ❑

Heiner Stiller

ROCK-EDITION

20 JAHRE MUSIK & GESCHICHTE AUF 6 CD-ROM

MUSIK- der Original-Sound

Rocklegenden aus den 50'er & 60'er wie:

BILL HALEY
See you later...
FATS DOMINO
Blue Monday
LITTLE RICHARD
Keep a knockin'
RICHIE VALENZ
La Bamba
Donna
PLATTERS
May Prayer
WILBERT HARRISON
Kansas-City
BEE GEES
Spicks & Specks
LEE DORSEY
Ya, Ya
DRIFTERS
Saturday Night at ...
CHRIS MONTEZ
Let's dance

und viele, viele mehr...

SPEZIAL EDITION

JETZT IM HANDEL ERHÄLTLICH!

20 JAHRE Musikgeschichte

Die Musik dieser zwei Jahrzehnte bleibt nicht im leeren Raum stehen, sondern wir bieten Ihnen mit umfangreichen multimedialen Datenbank-Informationen auch den kulturellen Hintergrund. Gerade die Musik dieser Zeitperiode ist eng verflochten mit dem damaligen Lebengefühl.

Es erwarten Sie Biographien und Discographien aller Interpreten sowie die deutschen, englischen und amerikanischen Charts zweier aufregender Jahrzehnte.

VIDEOS für Ihren PC

- Ca. 100 Minuten unterhaltsame, informative und verblüffende Videos
- Aus original Filmmaterial zusammengestellt
- Die Vertonung natürlich komplett in deutscher Sprache

Die neuartige Auflösung der Videos im Format 320x240 Punkte bietet ein fantastisches Erlebnis des damaligen Zeitgeschehens.

- Professionelle technische Realisation
- Einfachste Bedienung
- Das Flair der 50'er und 60'er wird Sie an Ihren PC fesseln

INFOS - multimedial

Geschichte einmal anders. Interessante Berichterstattung der damaligen Ereignisse auf einer multimedialen Benutzeroberfläche, intuitives Bedienen selbstverständlich. 20 JAHRE - Zeitgeschichte : Berichte, Klatsch und Daten über Schauspieler, Sportler oder Musiker. Auch die wirtschaftlichen, kulturellen und politischen Ereignisse haben wir für Sie zusammengefaßt. Die geniale bildliche Illustration versetzt Sie in die damalige Zeit zurück.

SPEZIAL-EDITION BESTELLCOUPON

MicroVision GmbH * Postfach 1506 * 37255 Eschwege
Tel.: 05651 / 7485-45 * FAX: 05651 / 500 39

Jetzt bestellen!

Schicken Sie mir versandkostenfrei:

☐ DIE ROCK-EDITION (Art.-Nr.:CD8620) 69.95 DM

Ich zahle per:
☐ Nachnahme (zzgl. 3,-- DM Gebühr)
☐ Verrechnungsscheck
☐ bequem per Bankeinzug

Kto.-Nr.: _____ BLZ: _____

Datum/Unterschrift: _____

NAME/VORNAME: _____

STRASSE: _____

PLZ / ORT: _____

MicroVision

Online und im Netz

Spiele ohne

Zusammen spielen, auch wenn man viele Kilometer voneinander entfernt ist – an sich ein Widerspruch. Doch schon seit langem ist der „Spieltrieb" auch über weitere Entfernungen zu befriedigen ...

Menschen spielen – gern und oft. Und da das zusammen mit anderen mehr Spaß macht als allein, wurden viele Spiele erfunden, die man mit mehreren Teilnehmern zusammen spielen kann. Doch hier beginnt schon das erste Problem. Man hat nicht immer jemand in der Nähe, der auch tatsächlich mitmachen möchte. Sind dann tatsächlich genügend Spielfreudige beisammen, heißt das noch lange nicht, daß auch allen der Sinn nach demselben Spiel steht.

Doch Not macht erfinderisch. Und so fand man Wege, auch über die Entfernung spielen zu können, indem man den Postweg zum Übermitteln der Züge nutzt. Ein Klassiker in diesem Bereich ist dabei – man glaubt es kaum – das Spiel Schach. Zug um Zug wird per Brief dem Gegner übermittelt, der seinerseits seine Aktionen auf demselben Weg übermittelt. Manche solcher Partien erstrecken sich über Monate und Jahre. Und trotz (oder vielleicht wegen) der Entfer-

Heiner Stiller '96

Grenzen

nung und Dauer verlieren die Spiele nicht an ihrer Ausstrahlung.

Anfang der siebziger Jahre entwickelte sich eine sehr aktive Briefspielszene, in der jedoch beileibe nicht nur Schach gespielt wurde. Vielfach ging es um Eroberungen und Erkundungen fremder Länder oder des Weltraums. Das Prinzip, nach dem diese zweite Generation der Briefspiele funktionierte, war schon deutlich komplexer als das einer Partie Briefschach (gemeint ist wohlgemerkt der Weg der Übermittlung, nicht das königliche Spiel selbst!). Die Teilnehmer an einer solchen Runde kannten sich untereinander zumeist nicht. Der Kontakt wurde über einen Spielleiter gehalten, an den die Züge als Brief übermittelt wurden.

Bei einem der klassischen Eroberungs-Games würde ein Zug Anweisungen für die Bewegungen einzelner Armeen enthalten, bzw. Befehle für Angriff und Verteidigung oder Rückzug bei Feindberührung. Waren bei einem solchen Spiel alle Züge beim Spielleiter eingetroffen, machte der sich daran, diese auszuwerten. Mit der nächsten Post erhielten die Spieler dann Unterlagen, aus denen sie ersehen konnten, wie sich die Spielsituation durch ihren bzw. durch die Züge der anderen Mitspieler verändert hatte.

Wollte ein Spieler mit einem anderen Kontakt aufnehmen, um mit diesem möglicherweise ein Bündnis auszuhandeln, mußte dies ebenfalls über den Spielleiter erfolgen.

Mit dem Aufkommen von Heimcomputern, deren erster Zweck zunächst oft das Spielen war, war früher oder später damit zu rechnen, daß auch hier viele Titel mit mehreren Spielern gespielt werden würden. Doch war das in der Anfangszeit technisch schwierig, da die DFÜ noch nicht weit verbreitet und vor allem langsam und teuer war. Daher entwickelten sich „richtige" Multiuser-Spiele zunächst im Großrechnerbereich, der bereits lange Zeit auf die parallele Nutzung durch mehrere Anwender ausgelegt war.

Mit dem Umstieg von Großrechnern auf Workstations wurden verstärkt verteilte Spiele im UNIX-Bereich etabliert, die meistens auf den sogenannten TCP/IP-Protokollen basierten. Durch die Multitasking-/Multiuser-Fähigkeit von UNIX waren schon früh viele Möglichkeiten offen, die PCs selbst heute nicht oder nur schwer implementieren können. Daher kann man die Spiele, die aus der UNIX-Umgebung stammen, mit Fug und Recht als Vorfahren der heutigen Multiuser-Spiele bezeichnen.

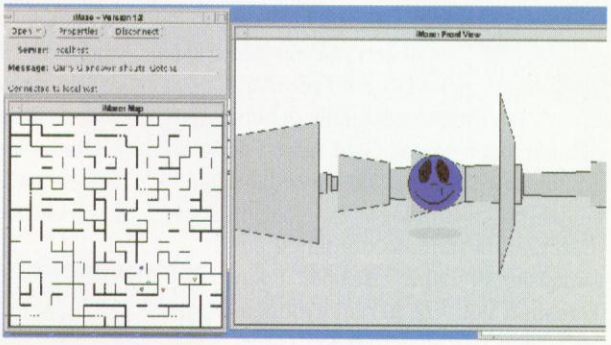
Im Heimbereich war eins der ersten echten Multiuserspiele **Midimaze**, das den eingebauten MIDI-Port des Atari ST nutzte, um mehrere Rechner zu einem Netz zusammenzuschließen, in dem die Spieler gegeneinander antreten können. Parallel zu dieser Entwicklung wurden einige Spiele auch mit DFÜ-Port versehen, um so eine Kopplung per Modem oder Nullmodem zu ermöglichen. Hierbei war es aber nicht möglich, mehr als zwei Spieler miteinander zu verbinden, da eine normale serielle Verbindung nicht mehr als zwei Rechner verbinden kann.

Aber schon diese Zweispielerlösungen erfreuten sich bei Spielern wie auch bei den Spieleherstellern größter Beliebtheit. Schnell gab es zwischen Flugsimulator und Strategiespiel alles, was das Zockerherz begehrt. Für die Hersteller war das oft ein rechter Geldsegen, denn wenn zwei Spieler am Computer ein Spielchen wagen wollten, mußten sie bei kopiergeschützten Games zwei Originale besitzen. Damals hat so mancher Computerspieler sehnsuchtsvoll auf das gute alte Monopoly geschaut, bei dem sechs Spieler an einem Spiel teilnehmen konnten. Welch ein Luxus!

Mit dem Aufkommen von Rechnernetzen und dementsprechend günstigen Netzwerkkarten (einfache Standardkarten sind teilweise zwischen 50 und 80 DM zu bekommen) wurden vor allem im PC-Bereich mehr und mehr Spiele mit einer Netzwerkoption versehen, um so ein Spiel im lokalen Netz zu ermöglichen.

Multiuserspiele unter Unix

Unter Unix sind vor allem die „alten" Multiuserspiele verbreitet, bei denen man über eine Kommando- oder Tastatursteuerung Aktionen initiieren kann, zum Beispiel **Hunt**, bei dem beliebig viele Spieler in mehreren Gruppen im Labyrinth aufeinander treffen. Ausgehend davon, daß diese Spiele meist aus einer Ära stammen, als ASCII-Terminals normal und nicht die Ausnahme waren, war die Bedienung und Ausnutzung der Möglichkeiten durchaus ausgefeilt.

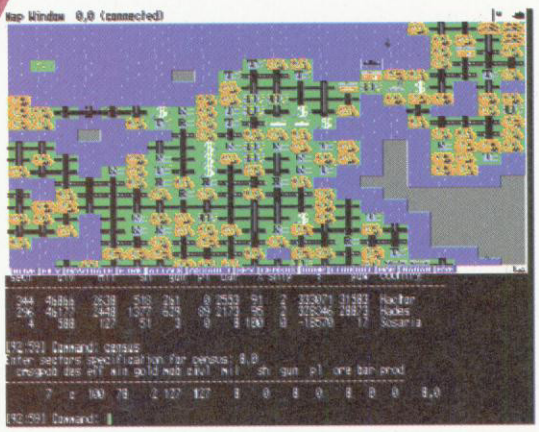


Einen feinen Hauch von Strategie bringt Imaze ins Online-Labyrinth

Mit der stärkeren Verbreitung von Workstations wurde es dann aber interessant, sich von diesem Erbe zu trennen und in Richtung grafischer Spiele zu gehen. Bei **Imaze** können sich beliebig viele Spieler im lokalen Netz oder per Internet vergnügen. Und wenn einmal nicht genug Spieler da sind, kann man „Ninjas" aktivieren, die vom Rechner gesteuert werden und den „echten" Spielern das Leben schwermachen.

Imperien im Datennetz

Eines der ersten stark frequentierten Multiuser-Strategie-Spiele im Internet war **Empire**. Dieses Game erlaubt es – abhängig von der Größe der jeweils generierten Welt –



Die grafische Benutzeroberfläche der Online-Variante von Empire

vielen Benutzern, sich in einem komplexen Strategiespiel mit Handel und Kampf zu beteiligen.

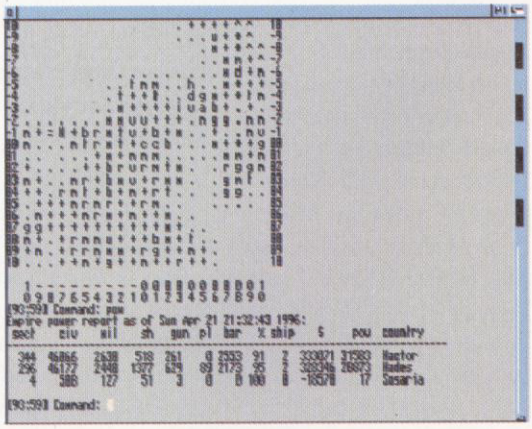
Im Gegensatz zu den „Haudrauf-Spielen" wie Imaze/Midimaze kommt man hier ohne eine ausgefeilte Taktik nicht weit, da man auf ein Gleichgewicht in der Produktion achten muß. Andernfalls gehen einem früher oder später Geld oder Rohstoffe aus. Um Arbeit zu sparen (und damit auch die „BTUs" – Bürokratische Zeiteinheiten), muß man bestimmte Vorgänge automatisieren, zum Beispiel den Transport von Erz zu den Produktionsstätten. Um weiterhin den Transport möglichst schnell zu gestalten, sollte man nur auf Autobahnen transportieren, andernfalls kostet der Transport zu viel Mobilität.

In dieser Form geht es noch eine Weile weiter. Empire ist ein komplexes Spiel, das man sicher nicht „mal eben" lernen kann, das aber bei einer größeren Zahl Mit- bzw. Gegenspielern sehr viel Spaß macht.

Es gibt verschiedene Derivate der Unix-Version. So wurde für den PC das Spiel **Empire Deluxe** herausgebracht, das an die Stelle der Multiuser-Anwendung durch das Internet ein Windows-für-Workgroups-Netzwerk setzte und so bis zu sechs Spielern die Teilnahme ermöglichte. Trotzdem konnte so natürlich nicht der Grad an Komplexität erreicht werden, der eine Partie dieses Spiels im Internet ausmacht. Für den Amiga ist Empire als PD-Version erhältlich, die ebenfalls als Multiuser-Spiel ausgelegt ist und einem älteren Stand der Unix-Version entspricht. Diese Version kann gleichzeitig von mehreren Benutzern lokal, seriell oder per Netzwerk verwendet werden. Man kann die normale ASCII-Oberfläche zur Steuerung nutzen, oder man verwendet ein grafisches Frontend, das für den Amiga und den PC erhältlich ist. Diese Version ist für den Einstieg geeignet, da nicht ganz so viele Dinge zu beachten sind wie in der UNIX-Version. Informationen zu laufenden Spielen im Internet können jederzeit über den WWW-Server „http://www.empire.net/~children" abgerufen werden.

Play-by-Mail-Offline-Multiuserspiele

Ähnlich wie „normale" Briefspiele (wie sie eingangs beschrieben wurden) gibt es auch auf dem Computer verschiedene Spiele, die auf einem ähnlichen Prinzip basieren. Eines der wohl am weitesten verbreiteten und beliebtesten Spiele dieser Kategorie ist **VGA Planets**, das zudem auch noch ein ausgezeichnetes Strategiespiel ist.



Sehr abstrakt, die Textsteuerung von Empire auf dem Amiga

Bei VGA Planets vertritt man eine von bis zu elf Rassen, die gegeneinander um die Herrschaft kämpfen. Jede „Rasse" steht für einen Mitspieler. Dabei gilt es ebenfalls – wie bei Empire –, auf die Versorgung mit Rohstoffen und Bauteilen zu achten sowie die Steuerung der Verarbeitung zu koordinieren.

VGA Planets arbeitet auf der Spielerseite – wie der Name schon andeutet – mit einer grafischen Oberfläche, mittels derer man seine Spielzüge erzeugt. Hat man seine Züge beendet, wird eine Datei generiert, die man dem Host sendet. Dieser verarbeitet dann in vorher festgelegten Zeitabständen die eingegangenen Spielerdaten. Als Ergebnis wird eine neue Datei für jeden Spieler erzeugt, in der die Ergebnisse von Produktion, Planetenbesiedlung oder Kämpfen bekanntgegeben werden. Diese Informationen holen die Spieler vom Host ab und können die Ergebnisse ihrer Züge bewundern.

Sollte jemand selbst ein VGA-Planets-Spiel veranstalten wollen, braucht er dazu nicht allzuviel an Hardware. Neben der normalen Host-Version, die schon ab 286 aufwärts lauffähig ist, ist vom Autor dieses Sharewareprogramms auch eine Version für XTs erhältlich (Stand März 95). Außerdem braucht man noch einen Zugang von draußen, entweder per Modem, lokalem Netz oder Internet, um die Spielzüge zu erhalten und zu versenden.

Eine Nutzung von Mailboxnetzen ist für diese Art der Spiele auch möglich, allerdings muß man dabei die Nachrichtenlaufzeit beachten. Netze wie Fido oder Z-Netz sind – je nach Anbindung der jeweiligen Rechner – unterschiedlich schnell beim Versand von Nachrichten. Während einige gut geführte Systeme des Z-Netzes mitunter über eine direkte Internet-Anbindung verfügen und damit eine Mailzustellung innerhalb von Minuten ermöglichen, dauert es bei anderen Systemen mitunter Tage, bis eine Nachricht vom Absender zum Zielsystem kommt. Ein solches System ist damit wenig geeignet für ein PBM-Spiel.

PC-Netzwerk-Spiele

Der Spielschlager des vergangenen Jahres im Bereich Strategie war ohne Zweifel **Command & Conquer**. Mit ausgezeichneten Filmsequenzen und Missionen, deren Schwierigkeitsgrad von „einfach" bis „sehr schwer" reicht, vermochte es viele PC-Besitzer in seinen Bann zu ziehen. Doch während der Computergegner vor allem für Einsteiger eine harte Nuß sein kann, erkennt man früher oder später dessen Schwächen und lernt, diese effizient auszu-

nutzen. Auf Dauer interessant ist es dann, wenn man die Möglichkeit wahrnimmt, Command & Conquer im Rechnernetz gegen bis zu drei andere Mitspieler zu spielen.

Im Rahmen der Multiuser-Option hat man unterschiedliche Einstellungsmöglichkeiten, die den Spielablauf, das Ziel und damit implizit den Schwierigkeitsgrad verändern. So kann man zum Beispiel wählen, ob – wie üblich – der Gegner komplett vernichtet werden muß oder ob es genügt, die Flagge des Gegners einzunehmen, um dadurch alle Einheiten zur Explosion zu bringen.

Ein weiterer Hersteller, Microprose, hat ein Strategiespiel neu überarbeitet auf den Markt gebracht, um damit die Modem- und Netzwerkspieler zu beglücken. Es handelt sich um **Civilization**, bzw. die netzwerkfähige Version **CivNet**. Das Interessante bei diesem Spiel ist, daß es nicht nur normalen Netzwerk-Support bietet, sondern auch Spiele über das Internet ermöglicht. Damit hat man die Chance, ohne teure Fernzonengebühren Spiele über große Entfernungen auszutragen, sofern man einen Internet-Provider vor der Haustür hat.

Absoluter Renner und vermutlich für Netzwerkkarten-Hersteller ein Segen war jedoch ein hierzulande indiziertes Ballerspiel, das wegen seiner guten 3D-Engine und der Möglichkeiten, eigene Levels zu erzeugen, so manches Firmennetzwerk lahmgelegt hat. In diesem Spiel kann man mit mehreren Spielern mit- oder gegeneinander antreten und sich so das Leben schwer oder leicht machen.

Durch seine Popularität hat das Produkt nicht nur sich und seinen Programmierern gutgetan, sondern auch viele andere Softwarefirmen auf den Absatzmarkt Netzwerkspiele aufmerksam gemacht. So sind nach dem Erscheinen des 3D-Knallers prozentual deutlich mehr Spiele mit Netzwerk-Support erschienen, als es bis dahin der Fall war. Es hat sich sogar gezeigt, daß faszinierte Spieler durchaus nichts dagegen haben, ihren Rechner für eine Netzwerkspiel-Session mal eben ein paar Kilometer durch die Gegend zu fahren.

Ein lustiges Detail am Rande ist der Umstand, daß eine englische Bank, die sich besonders stark im Währungsgeschäft bewegt, auf den indizierten Klassiker aufmerksam wurde. Dort liefen die wichtigsten Informationen via Netzwerk ein und aus. Begeistert von der Netzwerktechnik dieses Spiels wurde eine eigene kleine Programmierertruppe gebildet, die die Netzwerkfunktionen analysieren und nach Möglichkeit für das Tagesgeschäft der Bank nutzbar machen sollte. Da fragt man sich doch, was blutrünstiger ist: das Spiel oder der internationale Finanzmarkt?

Spiele im Internet

Bedingt durch die große (und noch steigende) Popularität des Internets nimmt die Zahl der Spiele, die man zum Beispiel über einen WWW-Browser spielen kann, ständig zu. So liefert die Suchmaschine von Yahoo (http://www.yahoo.com) derzeit etwa 900 Internet-Spiel-Adressen, darunter allein 300 WWW-Spiele, etwa 450 sogenannte MUDs und ähnliches.

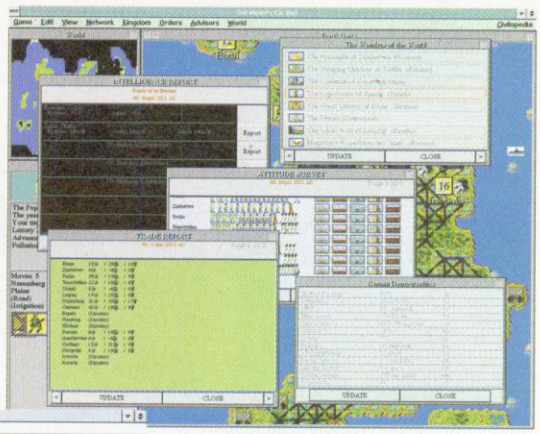
T-Online

Wenn man über Online-, Modem- oder Netzwerkspiele spricht, darf man Btx (Datex-J oder neuerdings T-Online) nicht außen vor lassen. Allerdings gibt es dort einen großen Unterschied zur Praxis anderer Dienste, der sich darin äußert, daß der Spaß vermarktet wird. Da T-Online ein „Netzwerk" der Telekom und kommerzieller Anbieter ist, werden Kunden für Dienstleistungen – und dazu gehören nun mal auch die angebotenen Spiele – zur Kasse gebeten.

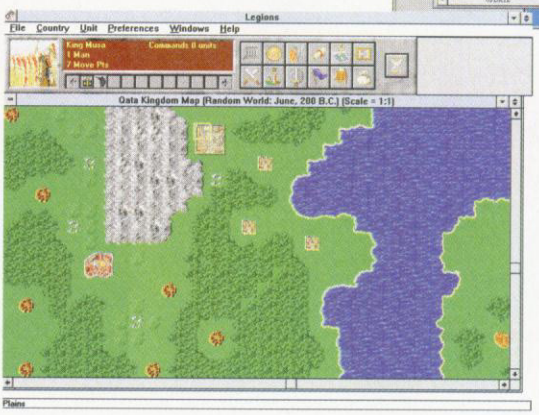
Aber das Angebot ist nicht schlecht. Es gibt alle Arten von Spielen, die man entweder online spielen kann oder aber als Datei zum Download bereitgestellt bekommt. Dazu gehören auch Strategieprogramme, wobei sich dieses Angebot hauptsächlich auf Umsetzungen von Brettspielen beschränkt. Wer Angebote sucht, die Battle Isle oder Jagged Alliance Konkurrenz machen können, wird dagegen kaum auf seine Kosten kommen.

Die meisten zum Download angebotenen Strategiespiele sind in häufig aktuellerer Version schon in Mailboxen vorhanden. Dort kostet der Download die Telefongebühr, während findige T-Online-Anbieter gleich noch eine Download-Gebühr in Höhe von 0,01 DM bis 9,99 DM per Telefonrechnung kassieren. Spielt man online, dann kosten die aufgerufenen Seiten, auf denen die Spielflächen abgebildet werden, ebenfalls eine entsprechende Gebühr – und jede Runde bringt dem Anbieter ein bißchen mehr Geld in die Kasse.

Wer auf T-Online steht, mag sich die Angebote ruhig einmal ansehen, angefangen bei Mensch-ärgere-dich-nicht-ähnlichen Spielen bis hin zum berühmten **Schiffe versenken** findet man einiges. Wer unter Online-Spielen richtige Netzwerkstrategien versteht, sollte besser die Finger davon lassen.



Civilization: ein Klassiker, der jetzt auch online und über Internet gespielt werden kann



Legions von Mindscape ist ein gutes Beispiel für ein Mehrspieler-Strategiespiel

Bleibt noch zu resümieren, daß die Online-Spiele noch in den Kinderschuhen stecken, auch wenn es gerade die Strategiespiele sind, die schon ziemlich fortschrittlich aufgemacht sind. Der Online-Boom wird auch hier nicht spurlos vorübergehen, zumal der Ruf nach vernünftigen Spielen über das Netz immer lauter wird. Und schließlich ist es einer der ehernen Grundsätze unserer freien Marktwirtschaft, der da sagt, daß die Nachfrage das Angebot bestimmt. ❑

Garry Glendown/Heiner Stiller

Strategiespiele

Wettstreit der Ideen

Spiele sind wohl so alt wie die Menschheit, und die ältesten, von denen man weiß, sind Strategiespiele. Kein Wunder, daß auch heute noch Spieler und Entwickler von diesem Genre besonders fasziniert sind.

Historische Strategiespiele	Hersteller	Beschreibung	
Atlas	Sunflowers	Das Zeitalter der Entdeckungen wird auf dem heimischen Computer neu geschrieben. Grafisch dröge, aber vom Spiel her ganz interessant.	
Castles & Castles II	Interplay	Wer baut die größte Burg im Land und kann damit dann auch den einfallenden Barbarenhorden widerstehen. Gut.	
Conqueror AD. 1086	Sierra	Heldenmut und Wirtschaftsgut im Mittelalter. Viel Strategie, viel Action und ein Drache. Spielerisch auch längerfristig unterhaltsam.	
Crusade	Greenwood	Im Schlachtgetümmel und auf den Märkten des Mittelalters muß der Spieler seinen Mann stehen. Viel Drumherum, spielerisch leider nur wenig drin	
Claim to Power	Rainbow Arts	Wer schafft's im Mittelalter, den Thron zu besteigen? Viel Ritter, viel Rüstung, viel Schwert, ansonsten jedoch leider wenig ...	
Caesar II	Sierra	Starker Titel um die römische Kultur, mit Anleihen an SimCity und Populous. Empfehlenswert!	
Der Patrizier	Ascon	Strategie, Handel und eine Portion Geschichte. Empfehlenswert.	
Die Fugger II	Sunflowers	Deutschland im Dreißigjährigen Krieg. Das Finanzimperium der Fugger muß wieder aufgebaut werden. Komplexes Spiel, gut präsentiert.	
Hanse	Ascon	Der Name ist Programm. Remake des Klassikers, bedingt empfehlenswert.	
High Seas Trader	Impressions	Als Schiffseigner und Händler auf allen Weltmeeren zu Ruhm und Erfolg. Es gilt, günstig einzukaufen, teuer zu verkaufen, die Flotte in Schuß zu halten und sich vor Piraten in acht zu nehmen. Solides Mittelmaß.	
Kingmaker	US Gold	England zur Zeit der Rosenkriege. Als graue Eminenz im Hintergrund muß der Spieler dafür sorgen, daß sein Protegé die Krone erlangt. Ambitioniertes Konzept, mäßig umgesetzt.	
Kingdoms of Germany	Starbyte	Als kleiner Landesfürst durch Feldzüge zum Erfolg. Wenig originelle Idee, altbackenes Programm. Unterdurchschnittlich.	
Kolumbus	Software 2000	Die neue Welt entdecken, besiedeln und ihr ihre Schätze entreißen, ganz wie die alten Conquistadoren. Grafisch recht aufwendig, spielerisch solide Kost.	
Lords of the Realm	Impressions	Wer wird der neue König im Land. Ein strategischer Ausflug ins Mittelalter. Durchschnitt.	

MARKTÜBERSICHT

Die ganze Welt der Strategiespiele. Kaum ein anderes Genre bringt es auf so viele Games, die auch vielfach noch so verschieden sind. Ursprünglich hatten wir geplant, Strategie und Simulation in einem Sonderheft gemeinsam zu behandeln – ein Plan, den wir sehr schnell fallen ließen. Aber auch durch die stärkere Eingrenzung wurde die an eine Marktübersicht zu stellende Aufgabe (Strategiespiele aufzulisten und in Subgenres zu kategorisieren) nicht leichter.

Puristen mögen uns vergeben, daß wir sogenannte Wirtschaftssimulationen den Strategiespielen zugeschlagen haben. Unseres Erachtens ist hier das wesentliche Spielelement weniger die (oft die Realität nur unzulänglich widerspiegelnde) Simulation wirtschaftlichen Weltgeschehens, als die Aufgabenstellung für den Spieler, der Überlebens- und Erfolgsstrategien entwickeln muß.

Auch bei den militärischen Strategiespielen haben wir uns einige Freiheiten erlaubt und einige Games aufgenommen, die neben dem strategischen Element Actionkomponenten enthalten. Mitunter tauchen auch Games auf, die sich nicht eindeutig kategorisieren ließen, weil sie Elemente aus zwei Gruppen enthalten.

Zudem erhebt diese Marktübersicht nicht den Anspruch, vollständig zu sein. Hätten fünf verschiedene Personen sich unabhängig voneinander mit der Aufstellung einer solchen Übersicht beschäftigt, sind wir sicher, daß dabei fünf verschiedene Listen herausgekommen wären.

Macchiavelli the Prince/ Merchant Prince	Microprose/QQP	Handel und Wandel im Italien des ausgehenden Mittelalters. Durchschnitt.	
Pirates! Gold	Microprose	Als Piratenanwärter muß der Spieler hier die Karibik unsicher machen. Viel Strategie mit Action und Abenteuerelementen. Empfehlenswert	
Seven Citys of Gold	Electronic Arts	Bescheiden überarbeitetes Remake des C-64-Klassikers. Nur von nostalgischem Reiz.	
Walls of Rome	Mindcraft	Und wieder marschieren die Legionäre gegen Karthago. Solide Strategiekost.	
Zeppelin – Giants of the Sky	Ikarion	Zeppelinrouten sollen die Welt verbinden und Passagiere und Güter transportieren. Gut gemachtes Game, wegen mangelnder Höhepunkte jedoch nur Durchschnitt.	
Ökologie und Strategie	**Hersteller**	**Beschreibung**	
SimIsle	Maxis	Zwischen Ölpest und Wilderern gilt es, die ökologische Stabilität einer Insel zu erhalten. Umweltschutz anschaulich gemacht. Empfehlenswert!	
SimEarth	Maxis	Die ganze Erde als Spielplatz. Wer nicht aufpaßt, der schlägt sich bald mit Ozonloch und Treibhauseffekt herum. Ideal zur Veranschaulichung globaler Zusammenhänge. Empfehlenswert!	
SimAnt	Maxis	Strategie im Ameisenhügel. Futter suchen, den Hügel verteidigen und die Königin beschützen. Gute Idee, spielerisch jedoch nicht ganz überzeugend.	
Fantasy-Strategiespiele	**Hersteller**	**Beschreibung**	
Archon Ultra	SSI	Neuauflage der vom Schach inspirierten Fantasy-Schlacht. Gut.	
Ambush at Sorinor	Mindcraft	Die Clans des Landes Sorinor kämpfen um die Vorherrschaft. Spielerisch überdurchschnittlich, grafisch gut, empfehlenswert.	
Dominus	US Gold	Die Burg des Spielers steht auf dem Speiseplan der wilden Horde. Es gilt, sich mit Zauberei und Kriegerheeren zu verteidigen. Gute Ideen, spielerisch akzeptabel.	
Darklands	Microprose	Als Rollenspiel verbrämtes Strategiegame mit schlechtem Image. Ist aber besser als sein Ruf.	
Death or Glory	Software 2000	Intrigen und Schlachten im Lande Morgan. Strategisch herausfordernd, grafisch jedoch bescheiden und stellenweise sogar ein wenig geklaut.	

MARKTÜBERSICHT

Heroes of Might & Magic	New World Computing	Drei Kriegsherren haben die Macht im Reich von Might & Magic übernommen. Die Herren müssen bezwungen werden. Guter Durchschnitt.	
Hammer of the Gods	New World Computing	Die Asen lassen grüßen. Strategiespiel um die nordische Göttermythologie. Durchschnitt.	
Lords of Midnight	Domark	Neuauflage eines Spektrum-Klassikers. Grafisch o.k., spielerisch ziemlich daneben.	
Masters of Magic	Microprose	Rundum gelungenes Game um eine Welt voller Magier und Hexen. Leichte Anklänge an Civilization. Empfehlenswert.	
Magic of Endoria	Sunflowers	Strategisch komplexes Game um ein Zwergenvolk auf der Suche nach Bodenschätzen. Grafisch solide, im Spielablauf mitunter etwas verwirrend.	
Realms	Virgin	Kriegerisches aus einer stark keltisch angehauchten Welt. Es kann nur einen geben, Realms ist es leider nicht.	
Rings of Medusa	Starbyte	Erweiterte Neuauflage des Amiga-Klassikers. Komplexes Game, das durchaus ein Spielchen wert ist.	
Siege	Mindcraft	Plündern und Belagern. Wird es gelingen, die Verteidigungslinien der Burg zu durchbrechen? Guter Durchschnitt.	
Stronghold	SSI	SimFantasy – ein Märchenreich voller Magie und Monster muß regiert werden. Anfänglich etwas zäh, im späteren Spielverlauf fesselnd.	
Warcraft I & II	Blizzard	Echtes Highlight unter den Fantasy-Strategiespielen. Die Konflikte zwischen Orks und Menschen sind absolut empfehlenswert.	
Warhammer	Mindscape	Basiert auf dem erfolgreichen Warhammer-Brett-Strategiespiel. Beste Strategieunterhaltung in einer wilden Welt. Empfehlenswert.	
Warlords II DeLuxe	SSG	Armeen, Monster und düstere Gemäuer. Erkunden, Planen, Erobern. Klassiker unter den Fantasy-Strategiespielen, der besonders in der Gruppe viel Spaß macht. Empfehlenswert.	
Militärische Strategiespiele	**Hersteller**	**Beschreibung**	
1944 Across the Rhine	Microprose	Vorstoß der Alliierten von Frankreich über die Niederlande nach Deutschland. Kriegssimulation mit viel historischem Hintergrundmaterial. Ein Titel der gehobenen Klasse, der nicht nur spielerisch überzeugt.	
America 1861–1865	Empire	Solide gemachte Simulation des amerikanischen Bürgerkriegs.	
Allied General	SSI	Quasi eine Fortsetzung zu Panzer General. Als alliierter russischer oder deutscher General durch 35 WW-II-Missionen. Spielerisch so anspruchsvoll wie der Vorgänger.	
Campaign II	Empire	Von Korea bis zum Golfkrieg. Militärsimulation für Hardcore-Kriegsspielfans. Technisch solide, aber nicht berauschend.	
Command&Conquer Command&Conquer-Mission-CD	Westwood	Fiktiver futuristischer Konflikt, ausgetragen in verschiedenen Missionen auf der ganzen Welt. Grafisch und spielerisch Extraklasse. Empfehlenswert.	

TRONIC Top Shop

check it out!

Next Generation Deluxe Uniform

110,–

Shirt inkl. Communicator (Größen S, M, L, XL – in den Farben Gold und Blau lieferbar)

Jetzt fest anschnallen:

Aufregender geht es einfach nicht – beim Arkade-Rennen wird Adrenalin in Eure Adern gepumpt!

CD-ROM, komplett deutsch

39,90

Star-Trek-Communicator

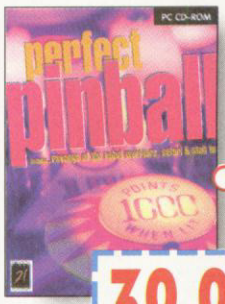
30,–

als Metallpin aus dem neuen Kinofilm „Generations"

39,–

als Metallpin – gehört unbedingt zum Outfit jedes Star-Trek-Fans

Perfect Pinball



39,95

Der Klassiker unter den Flippern!

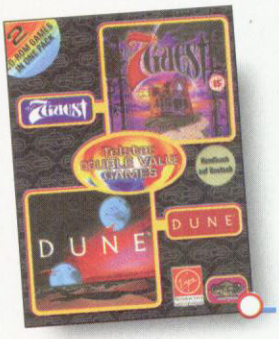
... and the Winner is:

Maßstab 1:43, limitierte Auflage

49,95

Michael Schumacher im Benetton-Renault

Two in One



7th Guest & Dune

Diese zwei Klassiker sprechen für sich!

2 CDs

29,95

Enterprise-Display-Satz

49,90

Drei Enterprise-Modelle, inkl. Display-Ständer zur optimalen Präsentation der Modelle

Angebot des Monats

CombiMAG 1/95 & gratis 1 Mercedes-Promotion-CD

nur 10,00

Bitte Bestellkarte im Heft benutzen oder anrufen unter

0 56 51/97 96 20

Weitere Angebote findet Ihr auf unserer Heft-CD oder online unter

http://www.tronic.de

TRONIC Media World
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
http://www.tronic.de
e-mail: info@tronic.de

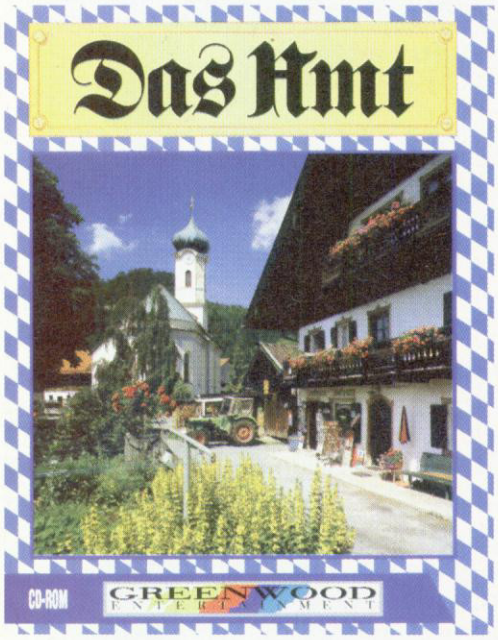
MARKTÜBERSICHT

The Complete Carriers at War	SSG	Sammlung aller Carriers-Titel, die sich durch die Bank mit den Seeschlachten des zweiten Weltkriegs beschäftigen. Grafisch Mittelmaß, strategisch gehobenes Niveau.	
D-Day	Loriciel	1944: Invasion in der Normandie. Strategischer Mix mit mäßigen Actioneinlagen. Keine gelungene Mischung, eher zum Abgewöhnen.	
D-Day	Impressions	1944: Invasion in der Normandie. Grafisch eher abstrakt und nicht allzu anspruchsvoll. Historisch weitgehend akkurat und auch für Einsteiger geeignet.	
Empire DeLuxe	New World Computing	Klassiker unter den Strategiespielen in einer gelungenen Neuauflage. 1 – 6 Spieler können sich heiße Gefechte liefern.	
Front Lines	Impressions	Die Waffen stammen aus dem 21. Jahrhundert, ansonsten ist alles wie gewohnt. Strategische Kriegsführung auf mittlerem Nieveau.	
Fields of Glory	Microprose	Strategisches rund um Waterloo und Ligny – Napoleon läßt grüßen. Spielerisch anspruchsvoll, jedoch nicht berauschend.	
Global Conquest	MicroPlay	Mit militärischen und wirtschaftlichen Mitteln muß eine Welt erobert werden. Gesundes Mittelmaß, das ein wenig an mangelnder Originalität leidet.	
Great Naval Battles I–III	SSI	Die Schlüssel-Seeschlachten des zweiten Weltkriegs zum Nachspielen. Grafisch gut, spielerisch gewohnt gehobene SSI-Qualität.	
L'Empereur Napoleon I	Koei	Von Austerlitz bis Waterloo, die Karriere eines begnadeten Feldherrn wird nachgestellt. Gut recherchiert, spielerisch gut, grafisch leicht angestaubt.	
Harpoon & Harpoon Designer Series	Three Sixty	Seekrieg zwischen den USA und der UdSSR. Ein Game aus der Zeit des Kalten Kriegs. Grafisch karg, spielerisch ziemlich anspruchsvoll.	
Historyline 1914–18	Blue Byte	Die Schlachten des ersten Weltkriegs, dargestellt mit der Battle-Isle-Games-Engine. Spielerisch anspruchsvoll.	
Jutland	Software Sorcery	Mit den Schlachtschiffen des ersten Weltkriegs durch den eisigen Nordatlantik. Spielerisches Mittelmaß mit passabler Grafik.	
Legions	Mindscape	Einmal Cäsar sein und die Kohorten in die Schlacht führen. Bitte, mit diesem gut gemachten und anspruchsvoll programmierten Titel ist es machbar.	
Nectaris	Hudson Soft	Krieg im 21. Jahrhundert. Ein Strategieklassiker auf Spielkonsolen, der Dutzende von Nachahmern fand und schließlich auch auf dem PC umgesetzt wurde.	
Patriot	Three Sixty	Das Spiel zum Golfkrieg. Strategisch sehr ausgefeilt, spielerisch sehr abstrakt.	
Pacific Islands	Empire	Stark strategisch angehauchte Panzersimulation. Durchschnittsware.	
Panzer General	SSI	Schneller Einstieg garantiert. Das Game macht vom Fleck weg Spaß und zeigt, was ein Strategiespiel sein kann. Empfehlenswert!	
Panzer General II	SSI	Kann seinen Vorgänger nicht verleugnen und ist ebenso empfehlenswert.	

Romance of the Three Kingdoms	Koei	Oldie der japanischen Strategieexperten. Grafisch karg, spielerisch anspruchsvoll.	
Regent	Linel	Wirtschaft im mittelalterlichen Deutschland. Als Shareware ginge es gerade noch, als Vollprodukt auf der ganzen Linie zum Abgewöhnen.	
Steel Panthers	SSI	Die Panzerschlachten des zweiten Weltkriegs in einem gelungenen Spiel. Empfehlenswert.	
Tanks	SSI	Panzerkrieg zwischen 1918 und 1991. Sehr abstraktes Game, das aber strategisch durchaus eine Herausforderung ist.	
V for Victory: Gold, Juno, Sword	Three Sixty	1944: Invasion in der Normandie. Das Spiel konzentriert sich insbesondere auf die Schlacht um die drei Strände, an denen die Invasion begann. Grafisch sehr abstrakt, spielerisch gehobene Klasse.	
War in the Gulf	Empire	Operation Wüstensturm zum Nachspielen zu Hause. Die Steuerung der U.S.-Panzerbattaillone steht im Vordergrund. Technisch solide gemacht, mit starkem Actioneinschlag (Steuerung der Panzer).	
USS Ticonderoga	Mindscape	High-Tech-Seekriegsführung im 20. Jahrhundert. Authentisch recherchiert, spielerisch eher dröge.	
Theatre of War	Three Sixty	Extrem abstraktes Strategiegame mit Anklängen an Schach. Sehr gewöhnungsbedürftig.	
Wirtschafts-Strategiespiele	**Hersteller**	**Beschreibung**	
A-Train	Maxis	Vom grünen Feld bis hin zur Großstadt. Doch zum Wachstum bedarf es ausreichender Infrastruktur, und nur wer seine Bahnlinie richtig aufbaut, hat Chancen auf Erfolg. Sehr komplex und durchaus empfehlenswert.	
Aufschwung Ost	Sunflowers	Das Game, das leider niemand dem Kanzler geschenkt hat. Natürlich nicht authentisch, aber eine gute Idee, die als Spiel auch Spaß macht.	
Das Amt	Greenwood	Zwischen Lederhosen und Luftkurort. Als Bürgermeister in einem bayerischen Städtchen kann einem manches widerfahren. Originelles Thema, kompetent recherchiert, solide umgesetzt.	
Der Planer	Greenwood	Vom einfachen Speditionskaufmann bis zum Transport-Tycoon. Solide gemachtes Game, langfristig jedoch nicht ganz gelungen.	
Der Baulöwe	Software 2000	Hier hätte Herr Schneider vielleicht ein paar Runden üben sollen. Solider Titel, von der Deutschen Bank nicht zu Schulungszwecken zugelassen.	
MAG!	Greenwood	Posten als Verlagsleiter gefällig? Als Herausgeber einer Computerzeitschrift mitten hinein in die Szene. Originelles Thema, kompetent recherchiert, solide umgesetzt.	
Pizza Connection	Software 2000	Das etwas andere Strategiespiel. Der Spieler muß in ganz Europa eine Kette aus Pizzerien aufbauen und sich dabei mit unzufriedenen Kunden, den Behörden und der Mafia herumschlagen. Empfehlenswert!	
PowerHouse	Impressions	Die Welt der Energiegewinnung als Spielhintergrund. Zwischen Kernkraft und Windenergie läßt sich ein Vermögen machen. Solider Titel mit spielerischem Tiefgang, grafisch jedoch eher unspektakulär.	
Railway Challenge	Sunflowers	Als Eisenbahn-Tycoon muß der Spieler Schienen verlegen, einen Fahrplan aufstellen, Güter transportieren und die Konkurrenz austricksen. Nicht übermäßig originell, mit leicht hausbackener Grafik.	

Rüsselsheim	Impressions	Das Zeitalter des Automobils, aus der Sicht eines Tycoons. Solides Game mit eher altbackener Grafik. Bedingt empfehlenswert.	
SimTower	Maxis	Ein Wolkenkratzer muß gebaut und verwaltet werden. Vom Lift bis zur Vermietung bedarf alles genauer Steuerung. Kurzfristig sehr unterhaltsam, insgesamt jedoch eines der schwächeren Sim-Games.	
SimFarm	Maxis	Sei schlauer als der Rinderwahn. Landwirtschaftliches in der schon klassischen Sim-Reihe, auch für Nicht-Bauern ganz interessant.	
Theme Park	Bullfrog	In der Rolle des Leiters eines Rummelplatzes kann dem Spieler hier allerlei passieren. Lustiges Game, gute Idee und geniale Grafik, rundherum empfehlenswert.	
Transport Tycoon	Microprose	Als Reeder, Fuhrunternehmer oder Leiter einer Airline zu Reichtum und Macht. Komplex, grafisch anspruchsvoll. Empfehlenswert.	
Virtual Company	Microforum	Komplett sprachgesteuerte Simulation eines großen Unternehmens in nicht allzu ferner Zukunft.	
Wall Street Manager	Interplay	Ziemlich trockener Gang an die Börse. Grafisch ganz nett, spielerisch nicht ganz überzeugend.	
Strategische Simulationen	**Hersteller**	**Beschreibung**	
Civilization II	Microprose	Die Entwicklung einer Kultur aus grauer Vorzeit über das Hier und Heute bis hin in eine ferne Zukunft. Schulfunk meets Unterhaltung. Schnell zu lernen, leicht zu spielen, schwierig zu meistern. Ein Klassiker, der in der neuen aufgepeppten Version gleich noch mal soviel Spaß macht.	
Die Siedler I & II	Blue Byte	Ein ganzer Staat kleiner Männlein muß gelenkt werden. Aufwendiges Strategiegame, das dem Spieler mannigfaltige Möglichkeiten zur Kontrolle seines Landes an die Hand gibt. Sowohl erster als auch zweiter Teil absolut empfehlenswert.	
SimCity	Maxis	Eine Stadt muß aufgebaut und am Leben erhalten werden. Absoluter Klassiker, der ein neues Genre begründet hat. Auch heute noch empfehlenswert.	
SimCity 2000	Maxis	Konzept wie beim Vorgänger, nur diesmal noch komplexer mit deutlich verbesserter Grafik und mehr spielerischem Tiefgang. Empfehlenswert.	
SimTown	Maxis	SimCity für Kinder. Folgt dem SimCity-Konzept und bereitet es für Kinder verständlich auf. Empfehlenswerter Geschenktip!	
Sport und Strategie	**Hersteller**	**Beschreibung**	
Anstoß	Ascon	Das Game, das dem „Buliman" Beine machte. Kicker-Management vom Feinsten. In einer Klasse mit dem Bundesliga Manager.	
Bundesliga Manager	Software 2000	Der Klassiker unter den Kicker-Managern. Ein Muß für Freunde des Bolzsports.	
Pole Position	Ascon	Ein Formel-1-Rennstall muß organisiert und gemanagt werden. Komplex angelegt, voller relevanter Details, dazu eine gelungene grafische Präsentation. Besonders für Formel-1-Fans empfehlenswert.	
Teamchef	Microprose	Fußballmanager bewährter Machart. Es fehlt nichts, viel dazugekommen ist jedoch auch nicht.	

Strategie im Weltraum	Hersteller	Beschreibung
Alien Legacy	Sierra	Ein Sektor der Galaxis soll erkundet und besiedelt werden. Grafisch und spielerisch abwechslungsreiche und herausfordende Kost.
Ascendancy – Die Macht der Allmacht	The Logic Factory	Die Geschicke verschiedener Lebensformen müssen gesteuert werden, bis hin zur Besiedlung des Kosmos. Wohldurchdacht, grafisch überzeugend und spielerisch gehobenes Niveau.
Battle Isle I–III	Blue Byte	Sci-fi-Leckerbissen, der mit jedem Teil zulegt. Insbesondere Teil 3 bietet neben bestem Strategiespiel auch eine atemberaubende Multimedia-Präsentation. Empfehlenswert.
Dark Universe	NEO	In der Rolle eines außerirdischen Generals gilt es, einer machthungrigen Menschheit entgegenzutreten. Nicht sonderlich aufregend.
Dune	Cryo	Ziemlich abenteuerlastiger erster Teil der Dune-Saga. Solide gemacht, kommt aber nicht an Teil II heran.
Dune II	Westwood	Das Spice muß fließen! Der Wüstenwelt Arrakis muß wertvolles Gewürz abgetrotzt werden. Daneben gilt es, die Truppen des Baron Harkonnen in Schach zu halten. Empfehlenswert!
Outpost	Sierra	Auf einem fernen, lebensfeindlichen Planeten muß eine Kolonie errichtet werden. Wissenschaftlich authentisch, grafisch gelungen, spielerisch mäßig.
StarLord	Microprose	Als Erbe eines galaktischen Imperiums muß der Spieler seine Ansprüche auf den Thron durchsetzen. Guter Durchschnitt.
Supremacy	Virgin	Ein Sonnensystem wartet auf seinen Eroberer. Forschung, Wirtschaft und Militär wollen gesteuert sein. Oldie in Neuauflage mit guten Ansätzen. Insgesamt jedoch nur Mittelmaß.
Space Bucks	Sierra	Auch im Weltraum gibt es Brummis. Der Spieler muß ein Transportunternehmen im Weltraum aufbauen. Originelle Idee, durchschnittliches Game.
Space Marines	Software 2000	Militärische Missionen auf einer fernen Welt. Spielerisch Mittelmaß, aber die aufwendig gefilmten und gerenderten Filmsequenzen entschädigen dafür weitgehend.
Space Federation	Interplay	Krieg im Weltraum, der mit ökonomischen und militärischen Mitteln entschieden werden muß. Spielerisch schmackhafte Kost, mäßig präsentiert.
Spaceward Ho!	New World Computing	Weltraumerkundung mit Raumschiffbau und wirtschaftlicher Komponente. Netzwerkunterstützung. Kein Hit, aber solide Unterhaltung, besonders im Netz.
This Means War!	Microprose	Die Welt nach der Apokalypse: Marodierende Horden streifen durch die Ruinen. Wer wird der Herrscher der neuen Welt? Empfehlenswert.
Tegels's Mercenaries	Mindcraft	Söldnermissionen auf fernen Welten warten. Strategie mit einem Hauch Abenteuer und Rollenspiel. Qualitativ unteres Mittelmaß.
UFO – Enemy unknown	Microprose	Aliens greifen an. Als Leiter einer internationalen Abwehrorganisation gilt es, die Biester zu verjagen. Tolle Ideen, gute Grafik, fesselndes Spiel. Empfehlenswert!
X-Com – Terror from the Deep	Microprose	Invasion von Aliens aus den Tiefen des Meeres. Diese Fortsetzung von UFO ist auf der ganzen Linie gelungen. Empfehlenswert!



Entwicklern über die Schulter geschaut

Wie ein Strategiespiel entsteht

Wie entsteht ein Strategiespiel? Habt Ihr Euch das nicht auch schon öfter gefragt, wenn Euch ein neues Game vor schier unlösbare Probleme stellt. Wo nehmen die Leute die Ideen her, und wie wird daraus letztlich ein Programm, das auch noch spielbar ist. Diese Frage stellten wir Peter Michael Kronja, der an dem Strategieprojekt DAS AMT von Greenwood Entertainment maßgeblich mitgearbeitet hat.

Die Geburtsstunde eines jeden Spiels ist die Idee. Und eben diese Idee entsprang einem Gespräch mit Holger Dickmann, als wir uns im Frühjahr 1994 gemeinsam über die ständig steigenden Gebühren für die Abfallbeseitigung und andere kommunale Dienstleistungen aufregten. Nachdem erst einmal der Satz „Daraus könnte man doch ein Spiel machen!" gefallen war, ergab sich so etwas wie ein Domino-Effekt. Die Ideen für das Spiel sprudelten ungebremst heraus, ohne daß sich bereits zu diesem Zeitpunkt einer Gedanken über die Umsetzbarkeit machte.

Als Ergebnis des Gesprächs kam ein Auftrag von Holger Dickmann heraus, bis Ende April ein grobes Rahmenkonzept zu erstellen. Spätestens zu diesem Zeitpunkt kehrten wir zumindest teilweise auf den Boden der Tatsachen zurück.

In den folgenden zwei Wochen wurde aus der ungezügelten Ideenflut ein tragfähiger Rahmen für das Spiel erarbeitet. Die Entscheidung für ein satirisch angehauchtes Wirtschaftsspiel hatte neben den oben angeführten auch noch andere Gründe. 1994 war das Superwahljahr, in dem neben den Bundestagswahlen in fast jedem Bundesland irgendwelche Wahlen abgehalten wurden. So waren wir der Ansicht, daß angesichts derart massiver politischer Berieselung in einem Jahr fast jeder ein größeres Interesse als gemeinhin üblich für politische Themen haben müßte.

Langsam wächst das Dorf – wie schnell, das hängt nicht zuletzt vom Bürgermeister ab

Die Dame vom Fremdenverkehrsverein ist fast immer gut aufgelegt

In Bayern wird auch in der Wirtschaft Kommunalpolitik gemacht

Jetzt wo die Entscheidung für die Umsetzung gefallen war, wurde ausgiebig darüber diskutiert, ob wir das Spiel in einem fiktiven Land ohne Bezüge zur Realität entwerfen sollten oder ob als Spielplattform Deutschland mit den bestehenden Verhältnissen dienen sollte. Wir entschieden uns für eine realistische Umsetzung des Spiels und wählten hierfür ein Bundesland aus.

Die Wahl von Bayern als Aktionsort für das Spiel fiel aufgrund der damals gerade ablaufenden Amigo-Affäre, und darüber hinaus erschienen gerade die Bayern wegen ihrer Urwüchsigkeit und Heimatverbundenheit als ideale Gruppe.

Wasserdichte Ideen

Das Rohkonzept wurde dann mit Holger Dickmann ausgiebig diskutiert, und es erging der Auftrag, in den nächsten drei Monaten ein tragfähiges Gesamtkonzept für das Spiel zu erarbeiten. Es wurde wöchentlich ein Treffen vereinbart, um die Arbeit der vergangenen Woche zu besprechen, neue Ideen auszutauschen und so

sicherzustellen, daß der von uns gesetzte Zeitrahmen auch eingehalten werden konnte.

Während dieser Zeit konnte Holger Dickmann den Bund der Steuerzahler (BdSt) und das ZDF Heute Journal als Sponsoren gewinnen. Ohne die Unterstützung des Bundes der Steuerzahler wären wir sicherlich in den nächsten drei Monaten an den Fachfragen zur Kommunalpolitik verzweifelt.

Das nächste Problem, mit dem wir uns auseinanderzusetzen hatten, war folgendes: Wie können wir trotz eines relativ trockenen Themas das Spiel so interessant gestalten, daß es auch für möglichst viele Spieler attraktiv würde. Es sollte sich deutlich von anderen Spielen des gleichen Genres, zum Beispiel Sim City, abheben, aber trotzdem genug neue Inhalte bieten, um die Spieler für lange Zeit zu fesseln.

Unsere Ideen zeigten eindeutig in eine Richtung, die besagte: so nahe an der Realität wie möglich, jedoch vom Inhalt her so, daß niemand auf die Idee kommen könnte, hier wolle jemand den pädagogischen Zeigefinger heben. Sinn des Spiels war es keinesfalls, für irgendeine politische Gruppierung oder einen der Sponsoren Werbung zu machen oder auf andere Weise die Defizite im Bereich Politik bei der Bevölkerung auszugleichen. So war sehr schnell klar, daß wir das Programm nicht zu ernst aufbauen konnten, denn letztlich sollte es ein Spiel sein, Freude machen und keine Nachhilfestunde in Politik werden.

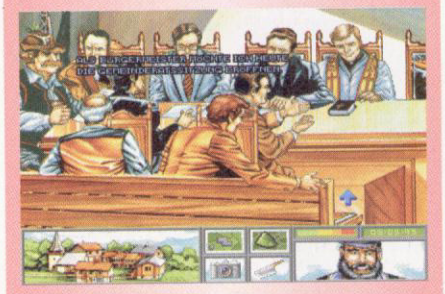
Ein Grundkurs in Kommunalpolitik

Schließlich blieb trotzdem einiges von der Nachhilfestunde haften, aber auf eine sehr vergnügliche Art. Wir dachten darüber nach, den ernsten Charakter des Spiels aufzubrechen, indem wir zu bestimmten Anlässen Actionsequenzen einplanten, also Ereignisse, bei denen der Bürgermeister in seiner Eigenschaft als Amtsperson bestimmte Aufgaben zu erledigen hätte – wie beim Schützenfest den Anstich des Bierfasses oder den Tanz mit der Ehrenjungfrau, einen Wettbewerb im Fingerhakeln, Eisstockschießen, Teilnahme beim Almauftrieb, usw.

Um auch diese Teile so realistisch wie möglich zu gestalten, besorgten wir uns die Regeln für verschiedene Volkssportarten und studierten eingehend die ländliche Brauchtumspflege. In das Spiel ist aber letztlich nur die Antrittsrede des Bürgermeisters zu bestimmten Feierlichkeiten eingeflossen.

Im Biergarten kommt es mitunter zu vertraulichen Begegnungen; die Amigos lassen grüßen

Das Amtszimmer des Bürgermeisters: je liquider ein Investor, desto breiter das Begrüßungslächeln



Die Gemeinderatssitzung: Hier muß so manches heiße Eisen angepackt werden

Was wären die Bayern wohl ohne Maß und Stammtisch?

Da bleibt die Kirche im Dorf

Die Realität holte uns immer mehr ein, so daß wir von einigen ursprünglich gefaßten Ideen Abstand nahmen. Im weiteren ging es darum, festzulegen, wie groß der Ort werden sollte. Wir haben uns für ein Dorf in der Größe von ca. 5000 Einwohnern entschieden. Da wir das Spiel so realitätsnah wie möglich gestalten wollten, studierten wir aufmerksam die bayerische Gemeindeverfassung und fanden dort den Hinweis, daß nur Orte ab 10.000 Einwohnern einen hauptberuflichen Bürgermeister haben. Dies führte dazu, daß unser Bürgermeister nur ehrenamtlich tätig sein konnte und ansonsten seine Existenz im Dorf als freier Unternehmer (Bäcker, Metzger oder Besitzer einer Reinigung) fristen sollte.

Bürgermeister im Nebenberuf

Durch diese Veränderung eröffneten sich neue Perspektiven, die wir ausgiebig diskutierten und, wenn möglich, in das Konzept einarbeiteten. Durch die Auswahl des Berufes sollte der Bürgermeister zusätzlich Gelegenheit erhalten, direkten Kontakt mit der Bevölkerung zu halten. Als Metzger oder Bäcker sollte er mit einem Imbißwagen in die Gewerbegebiete fahren und dort die Arbeiter mit Brötchen und Getränken versorgen, und als Besitzer einer Reinigung würde er die schmutzige Berufskleidung aus den Gewerbebetrieben und die Wäsche aus den Hotels und Pensionen waschen. Dadurch wäre sichergestellt, daß er einen ständigen Überblick über alle großen und kleinen Nöte des Dorfes hätte.

Wir grübelten lange darüber nach, wie wir dem Bürgermeister Möglichkeiten eröffnen könnten, seinen Einfluß auch über das offizielle Amt geltend zu machen. Wir entschieden, daß sich der Bürgermeister zu Hause, in der Kirche und im Wirtshaus am Stammtisch oder im Biergarten mit anderen Personen treffen kann, um dort über Themen zu reden, die vielleicht nicht für jedermanns Ohren bestimmt sind.

Wir bemühten uns auch, menschliche Schwächen wie Bestechlichkeit, Vetternwirtschaft oder Vorteilsnahme im Amt auf die gleiche Art in das Spiel aufzunehmen, wie sie auch in der Realität oft genug stattfinden: unverfängliche Gespräche, ein

kleiner Hinweis am Stammtisch an den Bauunternehmer oder ein Tip an einen Landwirt, daß sich in Kürze der Bebauungsplan ändern wird usw. Wie in der Realität, sollte die Aufklärung solcher Skandale im Spiel rein zufällig über einen Zufallsgenerator geschehen. Die Folgen wurden bei der Festlegung der Berichterstattung des Fernsehens und der Presse berücksichtigt.

Schwarz, Rot, Grün – bunte Parteienlandschaft

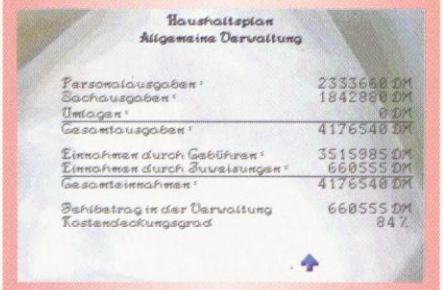
Bei der Gestaltung der Parteienlandschaft des Dorfes wurde darauf geachtet, daß genügend Wiedererkennungswert zu den tatsächlichen Parteien vorhanden war. Frei nach dem Motto: Ähnlichkeiten mit bestehenden Parteien sind rein zufällig und nicht beabsichtigt (in unserem Falle vielleicht doch).

Wir sind so weit gegangen, die Parteien nicht nur als Buchstabenkürzel für das Spiel zu definieren. Für jede einzelne Partei wurden ein Parteiprofil und sogar ein Parteiprogramm erstellt, das sich irgendwo an die Programme der realen Parteien anlehnte. Weiterhin entwickelten wir sehr genaue Vorstellungen über die Kandidaten der Parteien, die natürlich alle etwas überzeichnet waren.

Die Größe des Gemeinderats ergab sich von selbst aus der Anzahl der Einwohner. Wir entwickelten Modelle mit den unterschiedlichsten Mehrheitsverhältnissen, aus denen sich dann im Spiel besonders schwierige oder kritische Situationen für den Spieler ergeben sollten.

Nachdem diese Fragen geklärt und entschieden waren, ging es darum, was ein Bürgermeister alles machen kann und worin das eigentliche Ziel des Spiels liegen sollte. Die Frage nach den Wirkungsmöglichkeiten eines Bürgermeisters brachte ein relativ ernüchterndes Ergebnis. Wir waren in unserer Unwissenheit davon ausgegangen, daß ein Bürgermeister in seinem Wirkungskreis über einen relativ großen Entscheidungsfreiraum verfügt. Auch hier mußten wir uns von der bayerischen Gemeindeverfassung eines Besseren belehren lassen; der Bürgermeister ist in fast allen seinen Entscheidungen an den Gemeinderat gebunden und muß harte Überzeugungsarbeit leisten. Einzelentscheidungen sind nur in absoluten Ausnahmefällen möglich und können durchaus vom Gemeinderat angefochten werden. Auch wenn dies nicht

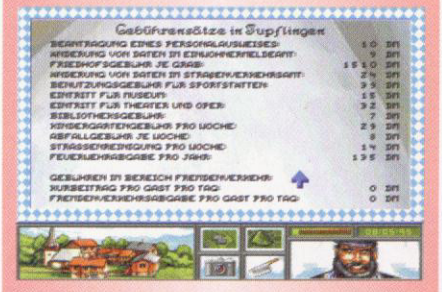
Nicht nur Theo Waigel will an Euer Eingemachtes. Auch die Kommune erhebt Steuern



Hoffentlich geht die Rechnung auf

Auch die Hoteliers der Gemeinde müssen bei Laune gehalten werden

Bleiben die Touristen aus, macht der Bürgermeister was verkehrt



Was kostet wieviel? Die örtliche Gebührenordnung gibt Auskunft

unseren Vorstellungen entsprach, fügte es dem Konzept einige neue Facetten für das Spiel hinzu. Die allwöchentliche Gemeinderatssitzung am Freitag ist eine davon.

Nun wurden die Spieloberfläche, der Spielablauf und das eigentliche Spielziel festgelegt. Bei der Spieloberfläche wurde ein Modell gewählt, das sich bereits bei einem anderen Spiel bewährt hatte. Die Spieloberfläche wurde so entworfen, daß man als Spieler Zutritt zu verschiedenen Orten hat. Hier wurden unter Berücksichtigung des dörflichen Charakters Örtlichkeiten wie das Rathaus, die Kirche, das Wirtshaus mit Biergarten und Stammtisch, der eigene Betrieb, das traute Heim, Fremdenverkehrs- und Heimatvereine und verschiedene Veranstaltungen definiert.

Für das Rathaus wurden unterschiedliche Räumlichkeiten festgelegt: ein Sekretariat, in dem der Bürgermeister das Tagesgeschäft erledigen kann (wie die Veranlassung neuer Ausschreibungen oder das Erstellen der Tagesordnung für die nächste Gemeinderatssitzung, das Sichten der Angebotsunterlagen für laufende Ausschreibungen und die Vorlage in der nächsten Gemeinderatssitzung usw.).

Der Fremdenverkehrsverein wurde vorgesehen, um den Bürgermeister über die Entwicklung des Fremdenverkehrs am Ort zu versorgen, der Heimatverein, um ihm die Gelegenheit zu geben, die Brauchtumspflege in den Dienst der Sache zu stellen. Darüber hinaus wurden ein Bergplan und ein Stadtplan festgelegt, die für die Flächennutzungspläne des Spiels von wesentlicher Bedeutung sein sollten.

Der Weg ist das Ziel

Bei Festlegung des Spielziels dachten wir lange nach und entschieden uns dann für eine Kombination von Einzelzielen. Als wichtigstes Einzelziel wurde das erfolgreiche Bestehen einer Amtsperiode festgelegt. Da uns dies zu wenig erschien, beschäftigten wir uns intensiv mit der Frage „Welche Ziele könnte der Bürgermeister eines bayrischen Dorfes haben?". Die Antwort auf diese Frage ging in sechs Einzelzielen in das Spiel ein, zum Beispiel Ausbau des Dorfes zu einen Fremdenverkehrszentrum oder Nominierung des Dorfes als Austragungsort für die olympischen Winterspiele 2016.

Während der Arbeiten am Konzept wurden bereits die ersten Grafiken und die Musik für die Soundunterstützung in Auftrag gegeben. Auch in den Grafiken sollte sich ein ländlich dörflicher Charakter widerspiegeln, als Hintergrundmusik wurden volkstümliche Themen mit Blasmusik vorgesehen.

Nachdem alle diese Bereiche geklärt waren, konnten wir anfangen, die Daten zusammenzustellen, die für den eigentlichen Spielablauf benötigt wurden. Über Wochen waren wir Dauergäste in den öffentlichen Bibliotheken und führten unzählige Telefonate mit dem Bund der Steuerzahler. Wir brauchten alle erdenklichen Informationen über die Strukturen von Bayern, die Funktionen und die Arbeitsweise des Gemeinderats, kommunale Finanz- und Haushaltspolitik, Haushaltsrecht, die Rechte der Gemeinde, Gebühren und Steuern zu erheben, und vieles andere mehr.

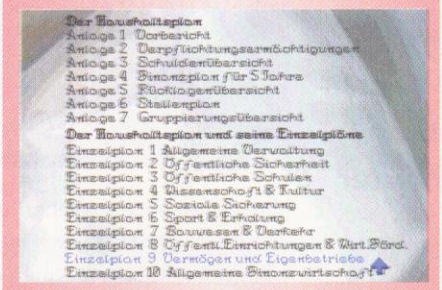
Die Grunddaten über die bayerischen Strukturen konnten wir in verschiedenen statistischen Jahrbüchern finden. Als Parameter für das Spiel wurden alle erdenklichen Daten des Freistaats aus den Bereichen Bevölkerungswachstum, Anzahl und Größe der Gewerbe- und landwirtschaftlichen Betriebe und für die Kultur- und Sozialpolitik, die Anzahl der Haushalte und Größe einer durchschnittlichen Familie ermittelt.

Budgetplanung auf Gemeindeebene

Anhand der festgelegten Daten wurde ein fiktiver Haushaltsplan entwickelt. In diesen Haushaltsplan flossen nicht nur die Gebühren und Abgaben ein, die die Gemeinden selbst erheben, es waren auch Durchschnittswerte von den Anteilen der Einkommensteuer und der Mehrwertsteuer zu ermitteln, die die Gemeinden über die Länder bzw. direkt über den Bund zugewiesen bekommen.

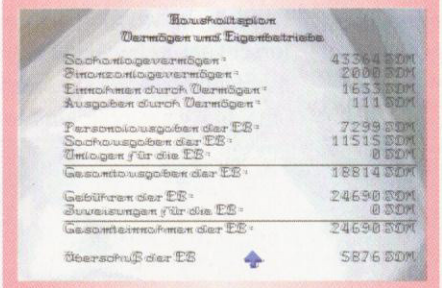
Aufbauend auf diesem Haushaltsplan wurden die Steigerungsraten für die kommenden Jahre festgelegt und Berechnungsformeln für eine Kreditaufnahme entwickelt. Für diese Werte wurden die durchschnittlichen Steigerungsraten der letzten Jahre und die durchschnittliche Pro-Kopf-Verschuldung ermittelt und in die Berechnungsformeln eingebunden. Diese Pläne und Berechnungen sollten dem Gemeinderat im Spiel als Arbeitsgrundlage dienen.

Tourismus ist eine wichtige Einnahmequelle



Reicht das Budget für die neue Kanalisation oder nicht?

Beliebtes Urlaubsdomizil: die Ferienwohnung



Der Sparstrumpf der Gemeinde: Immobilienvermögen und Betriebe

Darüber hinaus mußten wir eine fiktive Gebührensatzung mit Gebührensätzen für die Bereiche Müll- und Abwasserentsorgung erstellen. Die Besonderheiten des Ausschreibungsverfahrens von öffentlichen Aufträgen wurden ebenso berücksichtigt wie die daraus folgende Angebotsabgabe. Selbst für den Ablauf der öffentlichen Gemeinderatssitzungen gibt es eng gefaßte Bestimmungen.

Während dieser Arbeit mußten wir auch feststellen, daß ein Gemeinderat hinsichtlich der Neuerhebung von Steuern einen relativ begrenzten Spielraum hat, der in der bereits mehrfach erwähnten Gemeindeverfassung verankert ist. Wir versuchten, all diese Faktoren mit in das Spiel einzubinden. In vielen Fällen waren Kompromisse erforderlich, um das Spiel nicht zu einem statischen, unbeweglichen Gebilde werden zu lassen.

Verständlich bleiben

Nachdem alle diese Daten zusammengetragen und in das Spiel eingebunden waren, tauchte eine Frage auf, an deren Lösung wir lange arbeiteten: Wenn wir schon derartige Anstrengungen unternehmen mußten, um das gesamte System zu verstehen, was konnten wir tun, um den Spieler mit den notwendigen Informationen zu versorgen?

Es erschien uns undenkbar, alle Informationen so konzentriert ins Spiel einzuarbeiten, daß sie jederzeit während des Spiels zur Verfügung stehen würden. Alle Informationen in das Handbuch einzuarbeiten, erschien uns als ein ähnlich sinnloses Unterfangen.

Nach reiflicher Überlegung haben wir uns dann für ein zusätzliches Handbuch entschieden, das dem Spiel beigelegt wird. Wir nannten dieses Buch „Die kleine Gemeindeordnung". Dort sind in allgemeinverständlichem Deutsch alle Fragen, die im Zusammenhang mit Kommunalpolitik auftreten können, ausführlich und detailliert beschrieben.

Was einige Monate vorher als Idee seinen Anfang nahm, entwickelte sich in der Projektphase zu einem großen Mosaik. Nachdem alle Mosaiksteine sorgfältig zusammengefügt waren, konnte als Ergebnis das Spiel **Das Amt** nach intensivem und ausgiebigem Testen Anfang 1995 veröffentlicht werden. Über Akzeptanz und Erfolg entscheiden letztlich die Spieler. ❑

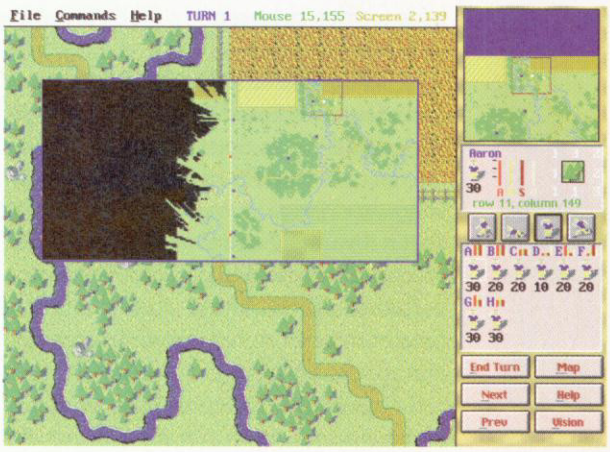
Peter Michael Kronja/Heiner Stiller

Capture the Flag

Pfadfinderträume

Räuber und Gendarm, Schnitzeljagd, Geländespiele: Das amerikanische Pendant dazu heißt „Capture the Flag". Ein originelles Shareware-Game gleichen Namens erlaubt es, das sportliche Gruppenvergnügen auch ganz unstrapaziös auf dem Computer zu erleben.

Capture the Flag v. 3.0
Konfiguration: **ab 286, VGA, unterstützt SoundBlaster und Maus**, Registrierung: **30 US-$**, Entwicklung und Vertrieb: **Carr Software**, P.O. Box 3919, Merced, CA 95344-1919, USA, CompuServe: 70043,3574



Auf der Übersichtskarte gut zu erkennen: Vom Gelände des Gegners wurde noch nicht viel erkundet

Ein Spiel, das normalerweise draußen stattfindet und das mit körperlicher Bewegung zu tun hat, soll auf dem PC simuliert werden. Bei solchen Gelegenheiten schauen eingefleischte Computerfreaks gern ein bißchen skeptisch – es sei denn, die Sache hätte mit einer der gängigen Sportarten wie beispielsweise Fußball zu tun. Eine computerisierte Version von **Capture the Flag** wird dagegen auf den ersten Blick Befremden ernten. Immerhin handelt es sich dabei um ein gängiges amerikanisches Geländespiel, das nicht nur von Pfadfindergruppen unter freiem Himmel gepflegt wird.

Die Spieler bilden zwei Mannschaften, die gegeneinander antreten. Sinn der Sache ist, die gegnerische Hälfte des Spielgeländes zu erkunden und die dort versteckte Fahne der Gegner zu finden. Wenn jemand bei einem solchen Versuch von einem Verteidiger geschnappt wird, gibt es einen kleinen Kampf. Wer dabei unterliegt, ist für eine Weile aus dem Spiel.

Während sich die winzigen Figürchen des Computerspiels ganz reizend in Comic-Manier prügeln, geht es beim realen Spiel unter freiem Himmel normalerweise weniger handgreiflich zu. In den USA wird „Capture the Flag" gern auf Paintball-Basis gespielt, also mit Markierungswaffen und Farbgeschossen. In Deutschland ist Paintball als paramilitärisch verschrien; in Amerika sieht man die Sache längst nicht so kritisch.

Das Computerspiel bietet weitgehend realistisches Abenteuer. Ein Landstrich, den man noch nicht erforscht hat, ist zunächst dunkel. Erst im Sichtkreis einer der Spielfiguren wird die Umgebung sichtbar. Wer steht, sieht natürlich weiter als derjenige, der sich geduckt hält – er wird aber auch leichter gesehen. Im Wald rennt es sich langsamer als auf freier Wiese, und im Kornfeld ist die Sicht besonders eingeschränkt.

Das Entwerfen eigener Spielfelder ist kinderleicht

Darüber hinaus gibt es noch eine Menge weiterer Faktoren, die das Spiel differenziert und facettenreich machen. Dennoch ist es selbst für Gelegenheitsspieler problemlos möglich, in „Capture the Flag" hineinzufinden – dank der ausgezeichneten Hilfefunktion, von der noch viele Vollpreisprodukte etwas lernen könnten.

Was auf jeden Fall noch Erwähnung verdient, ist die Tatsache, daß bereits der Shareversion ein Editor für Spielfelder beiliegt. Damit lassen sich Terrains gestalten, die landschaftlich besonders schön oder spielerisch mit besonders vielen kleinen Gemeinheiten gespickt sind. Geradezu vorbildlich ist auch die Mehrspieleroption. Registrierte User erhalten übrigens eine stark erweiterte Version des Spiels, bei der sich unter anderem die Größe der Mannschaften bestimmen läßt. Darüber hinaus bietet die Vollversion die Möglichkeit, bei Nacht zu spielen – eine reizvolle Erschwernis.

Es ist gar nicht leicht zu sagen, warum dieses Spiel soviel Laune macht. Man kann es nicht unbedingt als superkomplex bezeichnen, und die Grafik sieht zwar sauber, aber wenig revolutionär aus.

Und was den Sound angeht, so hat man sich sehr zurückgehalten. Streckenweise ist so gut wie gar nichts zu hören, ansonsten gibt es eine dezente akustische Begleitung. Vielleicht macht es den Reiz des Spiels aus, daß der Spielablauf sehr flüssig und die Steuerung sehr einfach ist – das Feeling ist einfach gut.

Wem das bisher Gesagte noch keinen Appetit auf dieses Spiel gemacht hat, der mag entweder keine Mannschafts-Games, oder er hat Schreibtisch und Haus bereits in Richtung des nächsten Wäldchens verlassen, um sich ganz ohne PC-Unterstützung selbst ins Gelände zu schlagen – was ja in Anbetracht der Jahreszeit auch nicht das Schlechteste sein muß. ❑

Andreas Lober

Econ's Arena

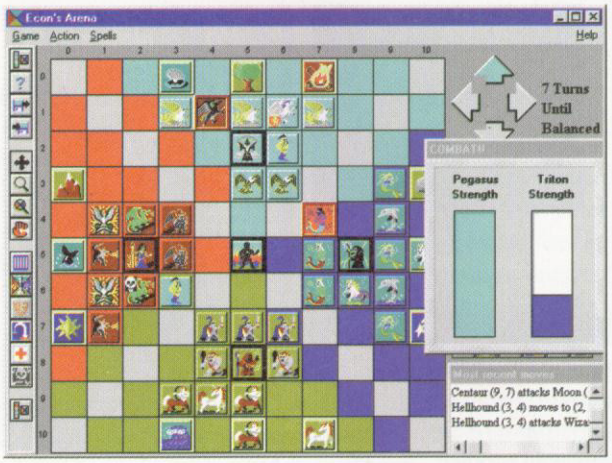
Elementarkämpfe

Die vier Elemente treten gegeneinander an: Feuer, Wasser, Erde und Luft führen in ihrem Kampf die aberwitzigsten Gestalten ins Feld – und wie es sich gehört, setzen sich jeweils die beste Strategie und die rücksichtslosesten Haudrauf-Aktionen durch.

Econ's Arena
Konfiguration: **386 (VGA), Windows ab 3.1, unterstützt SoundBlaster und Maus,** Registrierung: **10 US-$,** Entwicklung und Vertrieb: **Glen DeBiasa,** 356 Gemini Drive, Apt. 4, Somerville, NJ 08876, USA

Bei **Econ's Arena** handelt es sich um ein ziemlich ausgefallenes Strategiespiel. Auf einem eng begrenzten Spielfeld treffen die Naturgewalten aufeinander. Jeder Spieler verfügt über eine Reihe verschiedener, typischer Spielfiguren: Das fliegende Pferd Pegasus tritt für die Luft auf, Höllenhunde und Drachen kämpfen fürs Feuer. Die Figuren sind unterschiedlich stark in Angriff und Verteidigung und können unterschiedlich weit ziehen. Und – was Wunder –, wenn eine Figur auf ein bereits besetztes Feld zieht, entbrennt natürlich ein Kampf.

Falls das betreffende Feld dann noch die Farbe eines Spielers hat, bekommt dieser einen Startvorteil. Dann wird das Ergebnis des Kampfes anhand der Grunddaten und mit einer Portion Zufall angereichert berechnet, und eine der Spielfiguren segnet vorübergehend das Zeitliche. Vorübergehend deshalb, weil es gewisse Möglichkeiten zur zauberhaften Wiederbelebung gibt. Da wäre zum einen ein ganz normaler Wiederbelebungszauberspruch, der sich – einen Haken muß es ja geben – pro Spielpartie nur einmal anwenden läßt. Wenn das Spielfeld allerdings ausgewogen ist – das kommt immer nach einer bestimmten Rundenanzahl vor – hat der Spieler die Wahl, entweder eine Figur wiederzubeleben oder einen verbrauchten Zauberspruch wieder aufzufrischen. Die Ausgewogenheit des Spielfelds ist allerdings – wie übrigens auch ein Lottogewinn oder das Erscheinen einer PC Spiel SPECIAL – ein Ereignis, das viel zu selten stattfindet. Deshalb heißt es eben doch, die vorhandenen Zaubersprüche wohlüberlegt einzusetzen.



Rechts im Bild: Der Balken, der die Stärke des Kontrahenten anzeigt, schrumpft in der heißen Phase des Kampfes schnell

Den Veteranen unter Euch kommt diese Beschreibung vielleicht entfernt bekannt vor. In grauer Computervorzeit basierte das geniale *Archon* auf einem sehr ähnlichen Spielprinzip (und weil es dieses Spiel damals auf seinem geliebten CPC nicht gab, versuchte sich Euer Spieletester daran, eine freche Abkupferung unter dem Namen *Auxilia* zu produzieren – die aus heutiger Sicht ziemlich schrecklich aussieht).

Allerdings gab es bei Archon die Möglichkeit, selbst in die Kämpfe einzugreifen, mit dem Joystick zu wedeln und dem Gegner per Feuerknopf ein paar magische Geschosse um die Ohren zu knallen. Das fällt bei Econ's Arena weg. Dafür stehen sich hier aber nicht nur zwei Gegner gegenüber, sondern derer vier, was die taktischen Möglichkeiten doch erheblich erweitert. Und dadurch lassen sich – vor allem im Spiel gegen den Computer – mit der Taktik „Wenn drei sich streiten, freut sich der vierte" ganz erhebliche Erfolge erzielen. Es könnte sich nämlich auszahlen, am Schluß eine gewisse Übermacht parat zu haben, wenn die Computergegner eine sehr defensive Spielweise an den Tag legen und sich auf ihren eigenen Feldern einigeln. Wer dann eine Entscheidung herbeiführen will, sollte seine Getreuen vorher gesammelt haben, um nicht verzweifelt gegen eine Mauer anzurennen ...

Es versteht sich aber von selbst, daß dieser Vorgehensweise gegen mehrere menschliche Mitspieler gewisse Grenzen gesetzt sind. Wenn ein Spieler sich, um seine Armeen für den entscheidenden Schlag zu schonen, in eine Ecke verzieht, unauffällig wenig tut, ein noch unauffälligeres Grinsen aufsetzt, die anderen vielleicht liebevoll mit Getränken versorgt und leise „Wish I Were an Angel" pfeift, ist das meist ein Alarmsignal für die Mitspieler. Die fühlen sich dann oft zu allzu handfesten Aktionen verleitet, gruppieren ihre Armee um und schlagen mit einem Vergiftungs-Zauberspruch um sich. ❑

Andreas Lober

Hier wird die Stärke der Mannschaften und der noch vorhandenen Spielfiguren angezeigt

Energie Manager

König der Klopse

Der Wirtschaftsminister sponsert eine Wirtschaftssimulation. Ein Trainingsprogramm für angehende Wirtschaftswissenschaftler? Nein, sondern ein unterhaltsames Spiel für jedermann.

Energie Manager
Konfiguration: 386, VGA, Maus,
Registrierung: entfällt (Freeware),
Entwicklung: Rauser Advertainment, Reutlingen, im Auftrag des Bundesministeriums für Wirtschaft

Ein Name, ein Logo und natürlich die Art des Lokals müssen gewählt werden. Dann kann der Rubel rollen – oder auch nicht

Nach wie vor erfreuen sich Wirtschaftssimulationen großer Beliebtheit. Der Shareware-Bereich hat in dieser Hinsicht leider nicht allzuviel zu bieten. Die meisten einschlägigen Spiele zeichnen sich durch miese Grafik, umständliche Benutzerführung und ein spielerisches Niveau aus, das an den zwanzig Jahre alten Zehnzeiler *Hamurabi* erinnert.

Um so stärker muß in dieser Sparte ein Spiel auffallen, das durchaus anspruchsvoll gestaltet ist und zu allem Überfluß auch noch völlig kostenlos verteilt werden darf. Grund genug für uns, das Programm **Energie Manager** genauer unter die Lupe zu nehmen und mit auf unsere CD zu packen.

Allein im Wettbewerb gegen den Computer oder gegen bis zu drei Mitspieler versucht man, eine Restaurantkette zum Erfolg zu führen. Zu Beginn bestimmt man erst mal den Typ des kulinarischen Tempels:

Was die Einrichtung angeht, kann man über mangelnde Auswahl wirklich nicht klagen. Die Entscheidung will aber gut überlegt sein

Zeitung, Radio, Umweltkampagne – wo sind die Werbemoneten am sinnvollsten angelegt?

haben. Dann muß man wohl oder übel noch ein bißchen am Konzept tüfteln, um konkurrenzfähig zu bleiben oder zu werden.

Das Auge spielt bekanntlich nicht nur beim Essen mit – und so fällt angenehm auf, daß das Programm durchgehend mit Grafiken gewürzt ist. Die leichte Handhabung sollte nicht darüber hinwegtäuschen, daß viele Faktoren für den Erfolg eine Rolle spielen. „Energie Manager" ist komplex genug, um zu unterhalten. Schon eher läßt sich daran Kritik üben, wie sich Realitätsnähe und „Botschaft" des Spiels zueinander verhalten – schließlich sponsert der Wirtschaftsminister eine solche Sache ja nicht einfach aus Liebe zu uns Gamern.

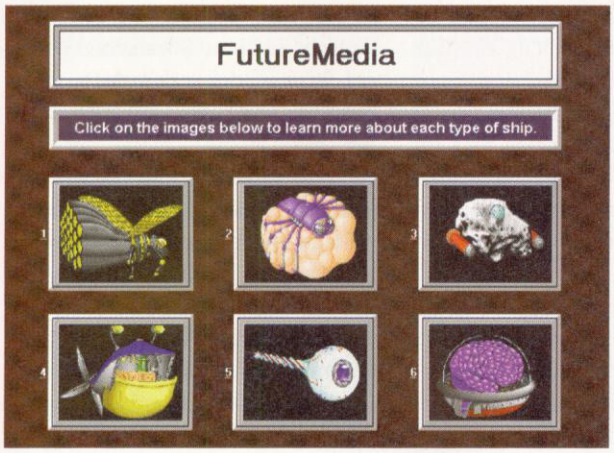
Die Textbeschreibungen sollte man nicht immer allzu ernst nehmen: Es wird fröhlich mit Klischees jongliert. Das kann aber durchaus ganz witzig sein. Und was die Moral betrifft: schön, daß das Wirtschaftsministerium der Meinung ist, Umweltkriterien müßten für unternehmerische Entscheidungen eine wichtige Rolle spielen. Noch schöner wäre es allerdings, wenn eine solche Meinung sich nicht in Public-Relations-Aktionen und anderen Lippenbekenntnissen erschöpfen würde. Wenn wirtschaftsbeeinflussende Maßnahmen der Regierung tatsächlich Umweltbewußtsein wirksam belohnten, würde der Faktor „Umweltschutz" in der Realität vielleicht irgendwann den Stellenwert bekommen, den er verdient. Mittlerweile dürfen wir uns spielerisch daran versuchen, einen Gastronomiekonzern möglichst umweltfreundlich aufzuziehen – was auch schon mal gar nicht so einfach ist. ❑

Andreas Lober

Gazillionaire

Der fliegende Wollhändler

Santraginesisches Mineralwasser wird nach Rigel IV geliefert. Dafür gibt es dort 7000 Alien-Unterhosen aus feinster Rattenwolle zum Spottpreis, die sich auf Proxima Centauri gut absetzen lassen.



Verglichen mit diesen Fortbewegungsmitteln ist eine fliegende Untertasse schon etwas ganz Alltägliches

Der etwas schäbig aussehende Tourist seufzt. „War das eine Reise! Eingekeilt zwischen schlabbrigen Babywindeln und klebrigen Gummibärchen. Junge, Junge – und eng war's, weil diese Weltraumhändler den letzten Zentimeter mit Ware vollstopfen, um Geld zu scheffeln. Und Laderaum ist immer knapp, wenn's auf einem Planeten mal wieder ein Sonderangebot gibt. Für die Passage in dem fliegenden Kramladen mußte ich auch noch zahlen. Da reise ich doch demnächst wieder per Anhalter durch die Galaxis."

So kann's gehen, wenn man als Passagier mit einem der Raumschiffe reist, die von den Mitspielern bei **Gazillionaire** gesteuert werden. Aber die Meinung eines Passagiers zählt nicht viel. In diesem Game geht es wie bei anderen Handelssimulationen primär darum, mehr Geld zu scheffeln als andere Teilnehmer. Das läßt sich nicht nur durch geschicktes Handeln erreichen, sondern auch durch den Transport zahlender Mitreisender. Das ganze spielt sich in Raumschiffen ab, die abgefahrener aussehen als alles, was Computerspiele und Science-fiction-Filme dem Genre-Fan bislang geboten haben.

Vom mutierten Gesteinsblock bis zum Modell, das entfernte Ähnlichkeit mit einem auf einem Gehirn sitzenden Insekt hat, reicht die Palette der Raumfahrzeuge. Die Konkurrenten, die dem Spieler bisweilen Aufträge wegschnappen, sehen nicht minder kurios aus. Und Mister Zinn, der Pfandleiher, ist so suspekt, daß man kaum darauf brennt, mit ihm Geschäfte zu machen – allerdings sind sie manchmal trotzdem der beste Deal.

Zwei Dinge dürften jetzt klar sein: erstens, daß die Charaktere dieses Spiels etwas einfallsreicher gestaltet sind als der Durchschnittsalien. Da stört es kaum, daß man sie nur mäßig animiert hat. Zweitens gehört Gazillionaire, so abgefahren es optisch ist, zur weitverbreiteten Gattung der Weltraum-Handelsgames. Über die Gimmicks, die für Originalität sorgen, wurde die Spielbarkeit nicht vergessen. Es gibt unterschiedliche Schwierigkeitsstufen, und der Bedienkomfort läßt nichts zu wünschen übrig. Wichtige Informationen werden leicht erkennbar hervorgehoben, und auch an Tastatur-Shortcuts hat man gedacht.

Der Hauptbildschirm: Alles ergonomisch, alles leicht erreichba

Gazillionaire

Konfiguration: **386, VGA, 4 MB RAM, ab Windows 3.1, unterstützt Maus und SoundBlaster**, Registrierung: **12,99 US$**, Entwicklung: **LavaMind Productions**, Vertrieb: **LavaMind Productions**, 3627 Moraga Street, San Francisco, CA 94122, USA, E-Mail: gaz@lavamind.com

Neulingen im interstellaren Handel hilft ein Tutorial. Sehr zur Freude des Einsteigers beginnt das Spiel mit rudimentären Elementen: einem Raumschiff, das zwischen verschiedenen Planeten Waren hin- und hertransportiert. Mit jeder Runde kommen ein paar neue Optionen dazu.

Da wir gerade beim Thema „Optionen" sind: Hier gibt es einige Unterschiede zwischen Share- und Vollversion. So leuchten einige Buttons auf, die beim Anklicken einen schrillen Gong ertönen lassen und lakonisch die E-Mail-Adresse nennen, unter der man sich registrieren lassen kann. Das gibt der Shareversion einen etwas zusammengestutzten Eindruck.

Ansonsten kann man mit Gazillionaire so mir nichts, dir nichts ein paar Stunden wegspielen. Und was meinte da noch unser Passagier?

„Ja, ja: ‚ein paar Stunden'! Das war sowieso die Unverschämtheit. War das eine lahme Ente, der Kerl, der mich mitgenommen hat! Kam mit einer ewigen Verspätung an und hat sich dann aufgeregt, daß sein Konkurrent schneller da war als er. Und hat sich mit keinem Wort dafür entschuldigt, daß ich meinen Anschlußflug nach Beteigeuze 5 verpaßt habe!" ❑

Andreas Lober

Die Insel

Eiland der Eroberungen

Was kommt heraus, wenn man Elemente eines Strategiespiels mit eigenen Ideen versetzt und einen Schuß Adventure hinzufügt? Mit Glück und Geschick entsteht dabei ein Spiel wie „Die Insel", das den Reiz mehrerer Genres mit sich bringt.

Da haben wir's: Prinz Kalid rüstet zum Angriff

Geld oder Leben!

Der Standardbildschirm: Über Icons sind alle Funktionen zugänglich

San Largo ist ein Städtchen mit einer ebenso hübschen wie guten Königin. Nicht weit davon entfernt liegt jedoch eine Insel mit dem ebenso häßlichen wie bösen Prinzen Kalid. Und der hat es auf San Largo abgesehen. Zum Glück gibt es den obligatorischen mutigen Recken, der den Tod nicht scheut, um dem Bösen in die flackernden Augen zu sehen.

Was da die Stuttgarter Fantasy-Spezialisten von Motelsoft („Escape from Ragor") zusammengebaut haben, ist wieder einmal ein Game, das sich nicht so recht in die üblichen Kategorien einordnen lassen will. Im Vordergrund steht für den Spieler eindeutig ein strategisch geplantes Vorgehen. Zunächst gilt es, ein paar Raufbolde anzuheuern und zum Schauplatz der Auseinandersetzungen zu segeln. Dabei sollte aber ein ausreichender Vorrat an Lebensmitteln und Wasser nicht vergessen werden. Ansonsten muß der Held zuschauen, wie seine Mannen wie die Fliegen wegsterben, und bald prangt in riesigen Lettern der Schriftzug „Game Over" auf dem Schirm.

Ist man glücklich auf der Insel angekommen, muß diese erst einmal erforscht werden. Dabei findet man immer mal wieder eine Horde Banditen. Mit Geld lassen sich die Schurken besänftigen, mit Waffengewalt besiegen. Vorher sollte man aber vorsichtshalber abspeichern, weil man die Stärke der jeweiligen Gegner zunächst nicht kennt und ein Sieg im Kampf keineswegs sicher ist. Hin und wieder finden sich auch wert- und wundervolle Gegenstände, magische Quellen, Teleporter oder andere nützliche Dinge.

Hier ist der Spielablauf eigentlich recht untypisch für ein Strategiespiel: Im Wesentlich geht es ums Erforschen. Doch bald muß man wieder taktieren: Eine wichtige Aufgabe des Spielers ist es, sich um die von Kalid beherrschten Städte zu kümmern. Wenn sie nicht hören - sprich verhandeln - wollen, müssen sie eben fühlen ...

Allerdings ist ein unkoordinierter Haufen von Raufbolden keine besonders kampfstarke Truppe. Außerdem hat man für die lange Überfahrt viel Nahrung benötigt und konnte deshalb nur eine kleine Personengruppe mitnehmen. Es könnte also eine gute Idee sein, erst einmal ein Lager zu errichten. Dort kann dann ein Schmied Erz zu Waffen verarbeiten, und die Jungs bekommen den nötigen Drill ab, um für den Kampf fit zu werden. Hoffentlich ist man inzwischen auch auf die eine oder andere Art zu Geld gekommen - dann kann sich nämlich eine kleine Truppe auf den Heimweg machen, um Nachschub zu holen, während der Rest exerziert. Langsam, aber sicher läßt sich irgendwann auch an den ersten Angriff denken.

Wie man es von Motelsoft gewöhnt ist, kommt das Game mit knackigem Sound und sehr guter Optik daher. Die Gesichter der einzelnen Akteure sind schön gezeichnet und oft auch klasse animiert - der Königin kullern beim Tod des Helden richtige Tränen über die Wange.

Eine gewisse Offenheit muß man spielerisch schon mitbringen: Es handelt sich nicht um das sonst für die meisten Strategiespiele übliche Zug-und-Gegenzug-Prinzip, bei dem der Computer wie ein menschlicher Spieler flexibel handelt. Die Spiellogik von „Die Insel" ähnelt eher der eines Adventures - es ist mehr oder weniger eine bestimmte Aufgabe, die der Spieler zu lösen hat. Auch wenn er in gewissem Sinne freie Wahl hat, wie er sein Ziel erreicht, sind die Handlungen des Computers doch starr. Wer sich aber nicht auf das klassische Wargame-Prinzip eingeschossen hat, findet mit „Die Insel" ein etwas anderes Game, das auch mit so mancher Überraschung und manchem Gag aufwartet. ❑

al

Die Insel

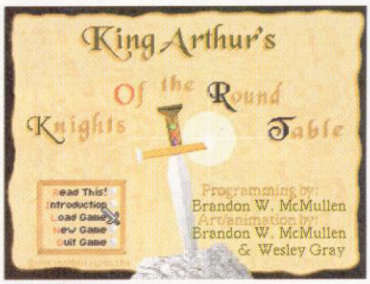
Konfiguration: **386, VGA, Maus, unterstützt SoundBlaster**, Vollversion: **49 DM**, Entwicklung und Vertrieb: **Motelsoft Breitmaier & Munter**, Markusplatz 3, 70180 Stuttgart.

King Arthur's K.O.R.T.

Strategie light

MVP Software hat sich auf Strategiespiele eingeschossen, die sich bestens für Einsteiger eignen: Die Scharmützel der Ritter aus König Arthurs Tafelrunde machen da keine Ausnahme.

King Arthur's K.O.R.T.
Konfiguration: **386, VGA, unterstützt die meisten gängigen Soundkarten und Maus,** Vollversion: **30 US-$**, Entwicklung und Vertrieb: **MVP Software**, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA



Ein schönes Schwert wartet auf seinen Einsatz

Einen Preis hatte ich dem Programm bereits verliehen, bevor ich auch nur den ersten Pixel auf dem Bildschirm gesehen hatte: Es ist der Preis für den längsten Namen unter allen Computerspielen, die in dieser Ausgabe der PC Spiel SPECIAL vertreten sind. Der volle Titel lautet nämlich **King Arthur's Knights of the Round Table** – „King Arthur's K.O.R.T." für die Eingeweihten, und daß die eigenwillige Abkürzung wie „Court"(=„Hof") gesprochen wird, ist ganz bestimmt purer Zufall ...

Worum es bei den Rittern der Schwafelrunde geht, ist Euch allen ja hoffentlich dank hervorragender Aufklärungsarbeit von Monty Python hinreichend bekannt.

„K.O.R.T." spielt im frühmittelalterlichen England, und die Ritter des Königs regieren von ihren Stammsitzen aus mehr oder weniger egoistisch jeweils bestimmte Landstriche. Alle strategischen und taktischen Aktionen sind mausgesteuert.

Anfangs heißt die Devise, allen Kämpfen aus dem Weg zu gehen und die Armee zu vergrößern

Britannien steht Dir offen. Na dann!

Ein Angriff auf ein fremdes Territorium wird durch Anklicken desselben mit der rechten Maustaste ausgelöst.

Ziel der ganzen mit King Arthur abgekarteten Aktion ist es, sich Englands Krone aufs Haupt zu setzen. Wie eins so zum anderen kommt, haben aber noch ein paar andere Leutchen das gleiche vor. Ihr solltet Euch deshalb rechtzeitig mit dem Gedanken anfreunden, eine kleine Armee aufzubauen. Eigentlich wäre eine große Armee noch besser, aber das geht anfangs noch nicht, denn Armeen kosten Geld, und das gibt's nur, wenn man die Bevölkerung kräftig zur Kasse bittet. Je mehr Bevölkerung, desto mehr Kasse übrigens, weswegen es gar nicht so ungünstig ist, sich einige dicht bevölkerte Landstriche unter den Nagel zu reißen, in denen sich noch kein anderer Edelmann eingenistet hat.

Dann kann man in Ruhe hochrüsten und gegen die verschiedenen Widersacher angehen. Damit dem hoffnungsvollen Eroberer bei diesem Vorgehen aber nicht erst zu spät dämmert, daß der Gegner wirtschaftlich zu gut dasteht und ein Angriff sich als Eigentor herausstellt, empfiehlt es sich, einen Spion zum Ausspähen des fremden Landes aussenden. Und – Ihr habt's kapiert! – angreifen sollte man nur dann, wenn man in einer einigermaßen vernünftigen Position ist.

Ein Feldzug kann dann als ausgesprochen aussichtsreich gelten, wenn die eigene Übermacht so groß ist, daß man das Schloß des Widersachers ein-, seine Reichtümer mit- und die unterworfene Bevölkerung ausnehmen kann. Das tut dem Kontostand gut, und folglich auch der eigenen Armee. Dann ist der Sieg vielleicht auch schon bald in greifbare Nähe gerückt, und man kann sich darüber freuen, gut taktiert zu haben. Kluge Planung zahlt sich aus – natürlich, es ist eben ein Strategiespiel.

Natürlich kann es auch anders kommen. Wenn man gleich in der ersten Runde von einer Übermacht plattgemacht wird, hat man Pech gehabt. Und was kann man gegen Pech schon machen? Es ist eben doch ein Glücksspiel ...

Die Vollversion bietet übrigens noch ein paar zusätzliche Funktionen, die nicht uninteressant sind. Auch ohne Bauherrenmodell und Wüstengrün-Tag kann man auf eroberten Gebieten Schlösser bauen. Außerdem läßt Hofmagier Merlin sich um kleine Gefälligkeiten bitten, die den Spielverlauf beeinflussen. Verschiedene Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl. Die solchermaßen aufgerüstete Version des Spiels kostet allerdings etwas. Und – wichtiger Hinweis – dieser Spaß läßt sich *nicht* mit dem Geld bezahlen, das man der Bevölkerung im Spiel abgeluchst hat. ❑

Andreas Lober

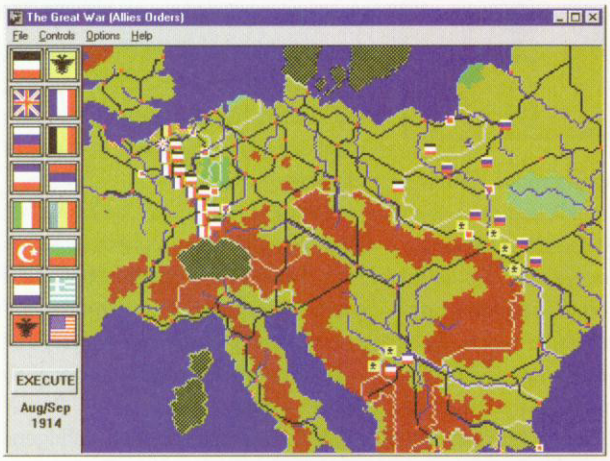
The Great War und andere

Europäische Kriegsgeschichte

Auch für die Fans von Wargames mit historischem Hintergrund haben wir uns auf die Suche nach entsprechendem Material in der Shareware gemacht. Dabei sind wir fündig geworden und stellen Euch hier nun drei ziemlich bemerkenswerte Spiele mit Szenarien aus dem Ersten und Zweiten Weltkrieg vor.

The Great War 1914–1918

Konfiguration: 286 (VGA), Windows ab 3.1, unterstützt SoundBlaster, Maus, Registrierung: 25 US-$, Entwicklung: James S. Daniel, Vertrieb: Daniel Design, 8908 Gladbeck Av, Northridge, CA 91324-3907, USA



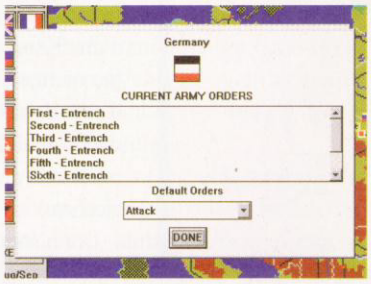
Die Kampfstrategie für die Truppen wird aufgelistet (The Great War)

Nach drei schweren internationalen Krisen ist im Jahr 1914 die Stimmung in Europa gereizt. Österreich-Ungarn und Deutschland sind Verbündete. Österreich ist mit der Entwicklung im Osten unzufrieden. Als sich nach dem Mord am österreichischen Thronfolger in Sarajevo die Gelegenheit ergibt, stellt die Donaumonarchie ein Ultimatum an Serbien mit dem Hintergedanken, auf diese Weise einen Krieg vom Zaun brechen zu können. Deutschland sichert bedingungslose Unterstützung zu. Diese sieht dann allerdings nicht etwa so aus, daß die deutschen Truppen Seite an Seite mit den österreichischen Verbündeten an der Front im Osten kämpfen. Vielmehr hat der deutsche Generalstab für den Kriegsfall den mehr als abenteuerlichen sogenannten Schlieffen-Plan in petto. Dieser sieht vor, daß man binnen sechs Wochen Frankreich überrollt haben soll, um dann den Rücken frei zu haben für Operationen im Osten.

Entsprechend dieser Konstellation beginnt dann auch das Spiel **The Great War**. Die Truppen Österreich-Ungarns sind an der Grenze zu Rußland und Polen plaziert, die Deutschen im Westen. Und, historisch authentisch, sind auch die Engländer bereits da. Sie sind durch den Einfall der Deutschen in Belgien auf den Plan gerufen worden. Der Spieler kann nun seine Truppen verschieben, weitere Kräfte mobil machen und verschiedene Strategien anordnen. In der Shareversion muß er die Achsenmächte steuern, also Deutschland und Österreich-Ungarn. Wer sich registrieren läßt, kann auch die Seite der Entente übernehmen und hat Zugang zum Zweispielermodus. Wer dann munter die deutschen Armeen gen Frankreich schickt, wird umgehend erfahren, was das Kaiserreich wenige Monate nach Kriegsbeginn feststellen mußte: Der Schlieffen-Plan – vielleicht einer der Hauptgründe dafür, daß der Krieg 1914 zum Weltkrieg wurde – beruhte auf einer furchtbaren Unterschätzung von Frankreichs Verteidigungsfähigkeit.

Die Handlungsfreiheit, die der Spieler hat, ist begrenzt. Das liegt aber nicht zuletzt daran, daß sich das Spiel bemüht, der Geschichte im großen Rahmen treu zu bleiben. Entsprechend können beispielsweise nur die Deutschen Stoßtruppen einsetzen – und das erst ab 1916, als sie auch tatsächlich eingesetzt wurden. Ziel ist somit auch nicht die Weltherrschaft. Vielmehr hat derjenige gewonnen, der im Spiel besser abschneidet, als es die entsprechende Seite im tatsächlichen Krieg tat.

Wenn die in der Orderphase vom Spieler eingegebenen Befehle ausgeführt werden, setzt eine richtiggehend realistische Sound-Kulisse ein: Panzerketten rasseln, Bomben pfeifen – dazu Explosionen. Zweifellos: Das ist technisch gut gemacht für ein Sharewaregame. Irgendwie ruft es in mir aber den Gedanken wach, daß dem Ersten Weltkrieg immerhin 12 Millionen Menschen zum Opfer fie-



An der Präsenz der Amerikaner kann man ersehen, daß wir uns bereits im Jahre 1942 befinden (World War II)

len. Und damit stellt sich natürlich die Frage eines jeden Kriegsspiels: die des guten Geschmacks. Blutstarrende Soldatengrafiken in fiktiven Kriegen bei Actiongemetzel oder abstraktes Taktieren vor dem Hintergrund zweier Weltkriege – was man davon jetzt für harmloser oder schlimmer hält, muß jeder für sich entscheiden. Natürlich hat das Nachspielen der Geschichte einen ganz besonderen Reiz, aber man sollte dabei nicht vergessen, daß ein echter Krieg nicht in der Hauptsache aus brillanten „The Great War"-Taktikern oder strahlenden Duke-Nukem-Rambos besteht, sondern vor allem aus Elend.

Vieles von dem, was in spielerischer Hinsicht über „The Great War" gesagt wurde, gilt so oder ähnlich auch für **World War II**. Das Spielfeld ist vergleichbar aufgebaut – schlicht, mit einigen Fähnchen, die Einheiten darstellen. Auch der verwendete Ausschnitt aus der Weltkarte ist ähnlich, denn „World War II" beschränkt sich darauf, den Krieg in Europa zu simulieren, und läßt die anderen Teile der Welt, die tatsächlich mit einbezogen waren, außen vor.

Wer zum ersten Mal drauflosspielt, gewinnt leicht den Eindruck, man könne hier nur allein antreten und sei grundsätzlich auf die Seite der Alliierten festgelegt. Weit gefehlt! Ein unscheinbares Menü „Utility" ermöglicht Vielfalt und Abwechslung. Man kann die Seiten wechseln, zu zweit spielen und sogar Play-by-Mail bzw. E-Mail wählen. Daß diese Option so schwer zu finden ist, könnte etwas damit zu tun haben, daß die gesamte Aufmachung des Spiels als ziemlich überholt gelten kann; es glänzt nicht gerade durch Übersichtlichkeit. Das ist schade, denn auf diese Weise ist die Einarbeitungszeit für den Spieler unnötig lang. Manch interessante Option wird sicherlich nicht auf Anhieb erkannt. Um eine größere Vielfalt an Spielsituationen zu gewinnen, kann man wählen, ob das Spiel mit dem Jahr 1939, 1940, 1941 oder 1942 beginnen soll. Im Spielablauf gibt es außer dem reinen Truppenschieben auch noch die Möglichkeit, Forschung zu betreiben. Außerdem müssen die Truppen ausgebildet werden. All das verhindert, daß das Spiel allzu eintönig wird.

Wenn der alliierte Spieler weichen muß, wird er übrigens mit den ersten Takten der deutschen Nationalymne beglückt.

Der strategisch dickste Fisch des Trios ist zweifellos **Win War II**, dessen Spielhandlung mit dem Einfall Nazi-Deutschlands in Polen einsetzt. Der Spieler entscheidet selbst, welche Seite er kontrollieren möchte. Ein Mehrspielermodus mit Netzwerkunterstützung wird allerdings nur in der registrierten Version geboten.

Dadurch, daß bei „Win War II" mit einer überdimensionalen, scrollenden Karte gearbeitet wird, läßt sich die ganze Welt als Schauplatz nutzen. Auf diese Weise kann man ebensogut die Rolle der Japaner wie die der Vereinigten Staaten spielen. Die Komplexität ist deutlich größer als bei den beiden anderen Games. Man kann beispielsweise Territorien überfliegen, ohne sie anzugreifen. Wird entschieden, bestimmte Orte zu bombardieren, kann man entweder alles in Schutt und Asche legen oder an die Piloten den Befehl ausgeben, sich auf taktisch wichtige Ziele zu konzentrieren.

Wer den Part der USA übernimmt, mag vielleicht durchaus Interesse daran haben, sich anfangs aus dem ärgsten Kampfgeschehen herauszuhalten und die Alliierten zunächst vor allem finanziell zu unterstützen. Währenddessen kann man aber schon mal damit beginnen, ein paar Fabriken zu bauen, die Kriegsgerät produzieren. Das Programm erlaubt zwar den sofortigen Kriegseintritt der Amerikaner – aber historisch war das Land eben nicht übermäßig gut auf den Krieg in Europa vorbereitet.

Ein verfrühter Eintritt rächt sich dann auch im Spiel in Form einer nicht besonders gut ausgerüsteten Armee. Weil die weltweite Dimension des Konflikts berücksichtigt wird, ist es jetzt auch viel wichtiger, auf die eingesetzten Truppentypen zu achten. Entsprechend spielt für die Amerikaner die Infanterie eine ziemlich untergeordnete Rolle, während Rußland mit einer Marine eher wenig anfangen kann, wenn Stalingrad bedroht ist. Doch ob es nun um Schiffs- und Panzerbau oder um die Planung von Offensiven geht, man muß immer darauf achten, die verfügbaren finanziellen Reserven sinnvoll einzusetzen.

Eines von vielen Details, die historisch gedeckt sind, bei denen es aber sehr makaber wäre, von „Spielspaß" zu reden: Nachdem die Amerikaner bekanntlich in der Endphase des Krieges in Japan zwei Testfälle für den Einsatz ihrer Atombombe geschaffen haben (mit verheerenden Auswirkungen bis heute), kann sich der geneigte Spieler in Win War II auch überlegen, ob er in ihre Fußstapfen treten und Nuklearforschung betreiben möchte. ❑

Andreas Lober

Angriff auf England (World War II)

World War II

Konfiguration: **XT (VGA), unterstützt Maus**, Registrierung: **12 US-$**, Entwicklung und Vertrieb: **W. R. Hutsell**, 2021 Hutchinson Drive, Kingsport, TN 37660, USA

Win War II

Konfiguration: **486 (VGA), Windows ab 3.1, unterstützt SoundBlaster, Maus**, Vollversion: **30 US-$**, Entwicklung und Vertrieb: **Silicon Commander Games**, P.O. Box A-3407, Chicago IL 60690-3407, USA, E-Mail: dionkk@ix.netcom.com

Der Fabrik werden Produktionsaufträge zugewiesen (Win War II)

Stars!

Von Insektoiden und anderen Siedlern

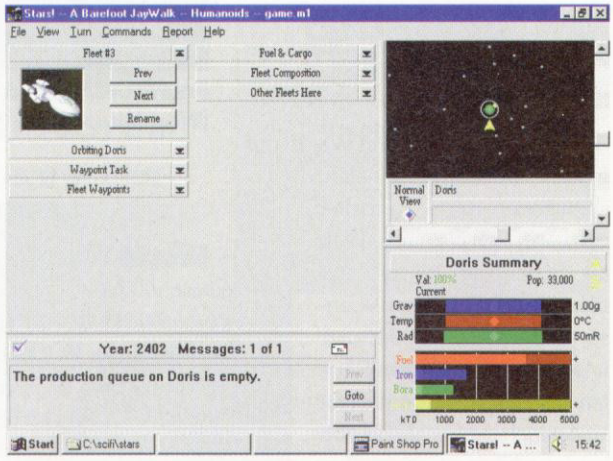
Einfache Handhabung, komplexes Spielgeschehen, feine Grafik: Stars! hat alles, was ein gutes Strategiespiel auszeichnet.

Das Game **Stars!** steigt in den internationalen Hitlisten, die man im Internet findet, unaufhaltsam auf. Momentan steht es in der Gunst der Spieler weltweit sogar höher als Knüllerprogramme wie *Magic Carpet 2*. Allerdings ist es hierzulande noch weitgehend unbekannt. Das sollte sich jetzt ändern, denn wir haben für Euch die Shareversion auf unsere kleine, feine Silberscheibe gepackt.

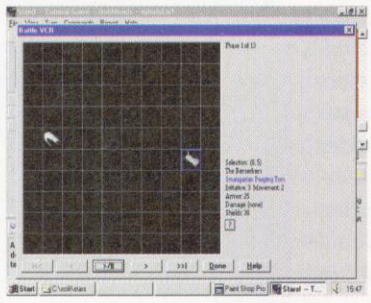
„Stars!" ist ein Strategiespiel, bei dem es um die Besiedlung des Alls und um die damit verbundenen Gefahren geht. Man kann allein gegen den Computer oder gegen menschliche Mitspieler antreten, es kann über Netzwerk, Modem oder E-Mail gespielt werden. Bis zu 16 Leute können versuchen, sich vor interstellarer Kulisse gegenseitig auszutricksen.

Und das Spiel ist komplex! Für eine rasche Expansion benötigt man natürlich Raumschiffe, die erst einmal gebaut werden müssen. Dafür wiederum sind Rohstoffe erforderlich. Aus diesem Grund empfiehlt es sich, Planeten zu besiedeln, deren Mineralienvorkommen einander sinnvoll ergänzen.

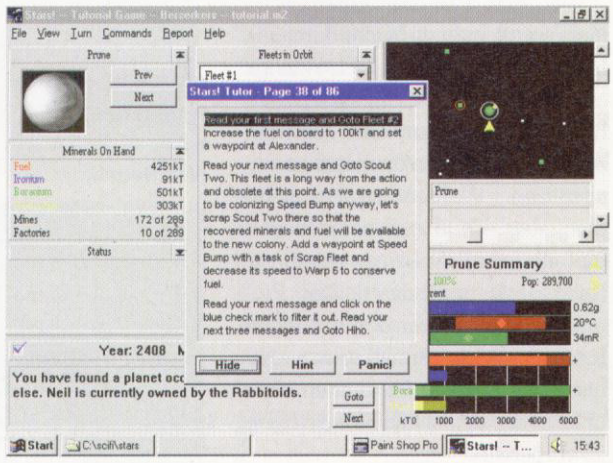
Wie schnell eine Raumflotte aufgebaut wird, hängt aber auch von der Anzahl der vorhandenen Arbeitskräfte ab. Wer also alle verfügbaren Lebewesen – es gibt nicht nur Menschen, sondern auch alles mögliche andere, was kreucht und fleucht und auch unterschiedliche Eigenschaften und Vorlieben hat – in ein Urlaubsparadies schickt, wird zwar traumhafte Fortpflanzungsraten, aber nur eine mäßige Produktion bekommen. Und es gibt noch mehr Feinheiten: Der Treibstoffverbrauch hängt von der Ladung des Schiffs und der Geschwindigkeit ab, bei Weltraumkämpfen können die unterschiedlichsten Taktiken gewählt werden und, und, und ...



Durch Zufall gestaltet: der Startplanet



Eine Weltraumschlacht kann Zug um Zug nachverfolgt werden, damit der Spieler aus Fehlern lernt



Das Tutorial zeigt ein komplettes Spiel Schritt für Schritt

Kompliziert? Irgendwie schon! Aber dafür ist ein vorbildliches Tutorial dabei, das den Spieler Schritt für Schritt mit allen Funktionen und Menüs vertraut macht. Ebenso vorbildlich ist auch die Benutzerführung im Spiel selbst. So läßt sich der Computer beispielsweise auffordern, jeweils automatisch Minen oder weitere Fabriken zu produzieren, sobald die Produktionsmaschinen stillstehen. Zwischen je zwei Planeten kann ein automatischer Pendelverkehr eingerichtet werden. Wer bestimmte Typen von Nachrichten nicht mehr sehen möchte, kann ihre Anzeige gezielt unterdrücken lassen. Auf diese Weise vermeidet man, sich ständig durch Berge von Nachrichten kämpfen zu müssen.

Insgesamt gesehen, ist das Game also sehr benutzerfreundlich, obwohl es sicher zum komplexesten gehört, was der Markt derzeit zu bieten hat. Wer Zeit und ein Faible für Science-fiction-Strategiespiele hat, ist hier goldrichtig. ❑

Andreas Lober

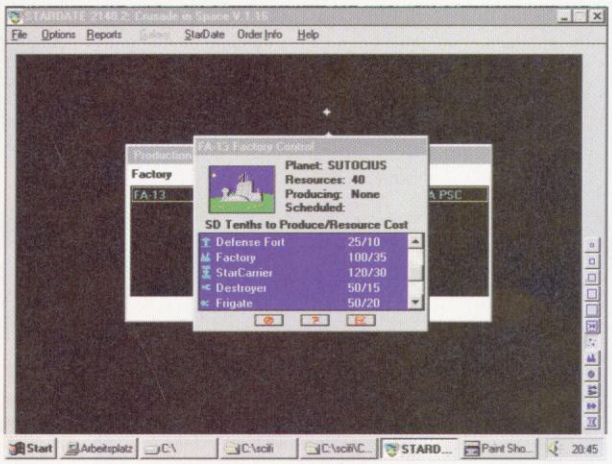
Stars! 2.0

Konfiguration: **386 (VGA), Windows ab 3.11, Maus**, Vollversion: **ab 34 US-$** (Einzelnutzerlizenz), Entwicklung: **Star Crossed Software**, Vertrieb: **STC**, Äußere Großweidenmühlstr. 8, 90419 Nürnberg

Crusade in Space

Auf dem Kreuzzug ins All

Wenn ein Computerspiel es mir sozusagen schriftlich gibt, daß die Welt nur darauf wartet, von mir erobert zu werden, dann lasse ich mir das nicht zweimal sagen ...



Damit Welten erobert werden können, muß die Rüstungsindustrie erst einmal produzieren

Stardate 2410.2: Crusade in Space

Konfiguration: 386, Windows ab 3.1, Maus, Windows-kompatible Soundkarte, Vollversion: 49 DM, Hersteller: MVP Software, 1035 Dallas SE, Grand Rapids, MI 49507-1407, USA

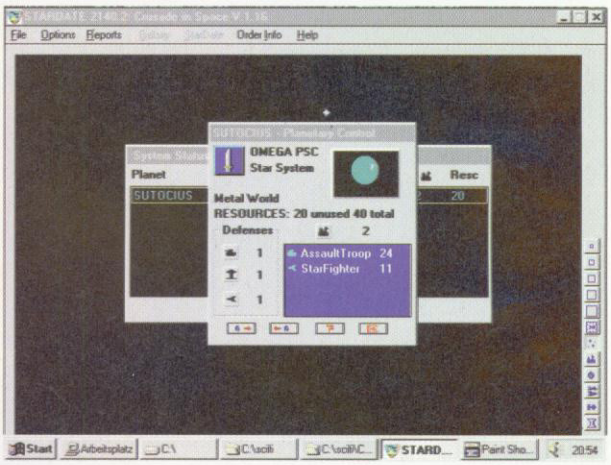
Gute Shareware-Spiele für Windows stellen auch im Zeitalter der Maus-, Button- und Pulldown-Kultur noch eher die Ausnahme dar. Unter den bekannten Entwicklungshäusern scheint MVP aber in dieser Hinsicht eine Vorreiterrolle einzunehmen. Windows kann als Basis für ein Strategiespiel ziemlich viel Bequemlichkeit bieten. Leider wird die Fensteroberfläche bei Crusade in Space auch dazu mißbraucht, um mikroskopisch kleine Buttons anzuzeigen, was im Spiel zu einem mehr oder weniger heiteren Mausgefummel führt. Aber genug gemeckert: Auch daran kann man sich gewöhnen, und dann beginnt der wirkliche Spaß.

Wer zum erfolgreichen Weltraum-Napoleon werden will, muß sich erst einmal eine kleine Raumflotte zulegen. Mit dem Bau beauftragt man eine Fabrik auf dem eigenen Heimatplaneten. Bis genügend Truppen verfügbar sind – die man dann in einen Transporter verfrachtet –, kann man schon mal mit einem schnelleren Schiff die umliegenden Planeten erforschen. Wer die Zeit für die Produktion von Transportmitteln und Ausrüstung verkürzen möchte, der kann auch gleich noch eine zweite Fabrik bauen: Doppelt genäht hält bekanntlich besser. Doch Vorsicht – man kann immer nur eine begrenzte Anzahl von Truppeneinheiten besitzen. Erst wenn mehr Planeten erobert worden sind, ist es möglich, auch in dieser Beziehung kräftiger zuzulangen.

Abgesehen davon, daß „Crusade in Space" solides Gameplay und strategisches Spielvergnügen vor einer Weltraumkulisse ohne große Besonderheiten bietet, gibt es über dieses Spiel nicht übermäßig viel zu sagen. Ein Rat von uns an die Entwicklerfirma sei jedoch erlaubt: Liebe MVPler, es könnte nichts schaden, wenn Ihr Euch einmal ein paar befähigte Grafiker für Eure Windows-Games zulegen würdet. Unter DOS bekommt Ihr es ja auch gebacken, wie Ihr in der Vergangenheit schon gezeigt habt. Auf der Positivseite ist zu vermerken, daß „Crusade in Space" eine gut ausgebaute Online-Hilfe mitbringt, was gerade Einsteiger zu schätzen wissen.

Genug der Worte – lassen wir Taten folgen. Rechner einschalten, Windows booten, Programm starten, und schon steht der Unterwerfung des Alls eigentlich nichts mehr im Wege – abgesehen vielleicht von einer satten Übermacht feindlicher Raumschiffe. Aber das werden wir ja wohl in den Griff bekommen... ❑

Andreas Lober



Dieses Menü dient dazu, Einheiten vom Planeten auf einen Transporter zu verfrachten

In der Galaxis ist mehr Leben, als diese schlichte Karte vermuten läßt

Die Qualität der Strategiespiele hat sich allein in den vergangenen fünf Jahren grundlegend gewandelt. Mehr und mehr werden die vielfältigen Möglichkeiten einer höheren Rechnerkapazität genutzt und die Strategiespiele zunehmend komplexer. Wir möchten hier keine kompletten Lösungen liefern, vielmehr solltet Ihr die folgenden Tips als Einsteigerhilfen verstehen.

Ein Laster voller Ratschläge

Amerika 1861-65

Der Zeit des amerikanischen Bürgerkriegs widmet sich das klassische Strategiespiel **Amerika 1861-65** von Empire, bei dem Schlachten nachgespielt werden, die tatsächlich stattgefunden haben.

Zu Beginn des Spiels sollte es Euch möglichst gelingen, die Armeen zu vereinigen, um die Zusammensetzung der vorhandenen Infanterie- und Artillerieeinheiten zu variieren. Bemüht Euch dabei, aus den Einheiten kleine Brigaden zu machen, die wesentlich schlagkräftiger auf dem Schlachtfeld agieren können. Wählt Eure Führungsoffiziere mit Bedacht aus: Zögerliche Typen eignen sich für die Defensive, forsche dagegen eher für den Angriff. Sorgt immer dafür, daß die Verpflegung und der Nachschub stimmen. Nichts ist schlimmer, als mit 50.000 Mann ohne einen Schuß Munition dazustehen.

Hier noch einige Tips zu den unterschiedlichen Armeen: Der Norden ist zwar wirtschaftlich stark, die Eisenbahnverbindungen sind jedoch noch relativ schlecht. Wenn Ihr eine Einheit aufbauen möchtet, tut dies am besten in der Nähe von Newark. Im Süden liegt das Hauptmanko in der schwachen wirtschaftlichen Struktur, dort ist eher der Aufbau einer schlagkräftigen Kavallerie anzuraten.

Durch seine Finanzkraft hat der Norden auch ein Übergewicht bei den Seestreitkräften. Ihr könnt vermehrt mit Flußschiffen Städte angreifen und den Nachschub beeinträchtigen. Der Süden muß dann darauf achten, die strategisch wichtigen Städte Cairo und Columbus zu sichern, denn bei einem Fall beider wäre der Weg über den Mississippi frei. Ähnlich sieht es mit Richmond und Petersburg aus. Auf der anderen Seite könnte der Süden aber auch versuchen, Washington anzugreifen, um die Nachschubwege der Nordstaaten zu behindern.

Der amerikanische Bürgerkrieg als Festessen für Strategiefreunde. Als Tüpfelchen auf dem i fehlen nur noch ein paar Tips

Eine strategisch entscheidende Position, die auf beiden Seiten zum Gewinn beitragen könnte, nimmt Norfolk ein. Für die Nordstaaten gilt es in erster Linie, die wirtschaftlich starke Gegend um St. Louis und Davenport zu schützen.

Battle Isle II

Durch insgesamt 20 Levels müßt Ihr Euch in Blue Bytes **Battle Isle II** hindurchkämpfen, um letztendlich siegreich zu sein. Mit Hilfe von Paßwörtern gelangt man in die einzelnen Levels. Hier nun einige taktische Tricks, wie Ihr die ersten sechs Levels des Spiels bewältigen könnt:

Der erste Level (AMPORGE) stellt keine großen Ansprüche, was die Taktik anbelangt. Ihr müßt lediglich alle Technotrax-Einheiten zerstören, das heißt: Eure Hauptaufgabe ist die Vernichtung der gegnerischen Panzer.

Im zweiten Level (JOGRWAI) müßt Ihr die Stadt Pank besetzen. Führt dazu Eure Buggy-Einheiten am besten über die südliche Straße, und achtet auf die zahlreichen Minen, die überall verstreut sind.

Im dritten Level (GEGIDOS) ist Eure Aufgabe die Besetzung des Skom-Zentrums. Bei diesem Auftrag ist es am gescheitesten, wenn Ihr zunächst das Depot Dep-0023 einnehmt und Euch damit den Kampfpanzerzug Anaconda sichert. Wenn Ihr mit Euren Verbänden zuerst die gegnerischen Buggy-Einheiten und Ranger aufs Korn nehmt, sollte die Mission ziemlich schnell beendet sein.

In Level vier (WABODAE) müßt Ihr zwei Flughäfen besetzen. Das gelingt Euch, wenn Ihr zunächst das Depot Dep-0026 einnehmt und die Stadt Hornhill besetzt. Von dort aus könnt Ihr dann mit Euren Einheiten den ersten Flughafen angreifen. Ihr solltet in jedem Fall auf die Mine an der Brücke achten und in erster Linie mit Buggys arbeiten. Feindliche Radarstationen sollten in jedem Fall vernichtet werden.

Level fünf (BUFASWE) hat die Besetzung der Stadt Terdon Gent zum Ziel. Als erstes nehmt Ihr die Fabrik Atc-1004 ein und rückt mit den erbeuteten Vaders in Richtung Giltow vor. Zusätzlich solltet Ihr möglichst viele Buggys produzieren, die Euren Vormarsch nach Giltow unterstützen. Verbindet das Schienennetz aus dem Süden mit dem aus dem Norden, und stoßt dann nach Norden in Richtung Terdon Gent vor. Bevor Ihr die Stadt attackieren könnt, müßt Ihr die Fernwaffen vernichten.

Im sechsten Level (GEHAUWA) stehen die Besetzung der Terdoner Werft sowie die Eroberung des Zentrums auf dem Plan. Hier solltet Ihr auch zunächst das Hauptaugenmerk auf die Dezimierung des Gegners und die Zerstörung der Fernwaffen lenken. In der Nähe des Hafens befindet sich ein Versteck mit Samurais und Buggys, die für den Angriff auf feindliche Boote genützt werden können.

Weitere Paßwörter sind:

Level 7	OLARIBU
Level 8	FITORGE
Level 9	DAFATWA
Level 10	WABIKDO
Level 11	GEEUSAT
Level 12	KAIMAWA
Level 13	SIETIBU
Level 14	GEDEROM
Level 15	ULUARGE
Level 16	ABUNDWA
Level 17	LANADGE
Level 18	WAFEFAL
Level 19	BUSALUG
Level 20	GEKEFZU

Civilization

Zum Einstieg solltet Ihr als Karte die Erde wählen. Da sich **Civilization** sehr stark an originären Voraussetzungen orientiert, kann man die Landstriche zum Siedeln so auswählen, wie sie auch in der Realität existieren.

Wenn Ihr ein wenig mehr herumexperimentieren möchtet, wählt Ihr „Customize World" und dann eine eher feuchte Welt (läßt sich am ehesten in Grünland umwandeln) mit reichlich Land (etwas mehr Land erspart zu Beginn die Schiffe). Danach solltet Ihr bis zu sieben Zivilisationen auswählen. Um keine Zeit zu verlieren, baut Ihr als erstes dort eine Stadt, wo Euer Siedlerteam beginnt. Danach geht es ans Sondieren des Geländes, um dann den Bau weiterer Städte in Angriff zu nehmen. Dschungel, Wald und Sumpf sind

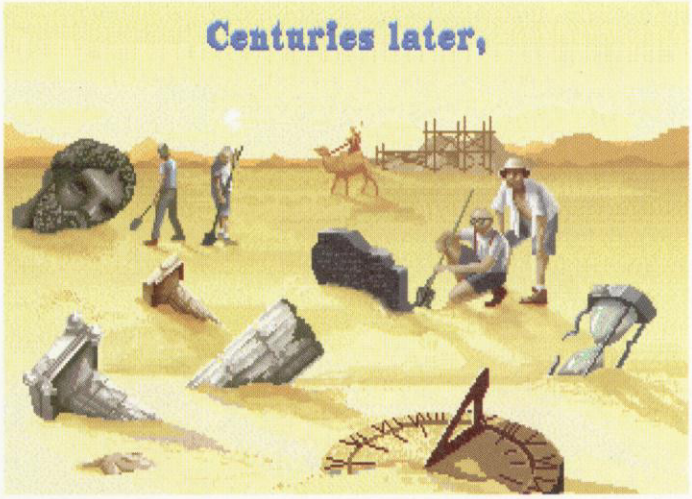
ergiebiger, da sie sich in fruchtbares Grasland umwandeln lassen. Hügel lassen sich durch Bergbau ausbeuten. Nutzt auch unbedingt die „Special Resources": Gold, Edelsteine und Pferde sind besonders günstig.

Habt Ihr mehrere Städte gebaut, müßt Ihr sie mit Straßen vernetzen, um den Handel in Gang zu bringen und Eurem Militär die Chance zu geben, schnell von Ort zu Ort zu gelangen. Versucht auch, in Küstennähe zu siedeln und dort Hafenstädte zu bauen. Denn wenn Ihr Euren Kontinent abgegrast habt, könnt Ihr Schiffe bauen und von Hafenstädten aus in See stechen, um andere Kontinente zu erkunden.

In den beiden unteren Schwierigkeitsstufen („Chieftain"- und „Warlord"-Level) ist es relativ einfach, mit den anderen Zivilisationen umzugehen. Die Variante „Frieden schließen – angreifen – Frieden schließen ..." hat sich bewährt. Um eine Zivilisation zu entwickeln, ist ein ausgewogenes Transport- und Produktionsnetz nötig. Habt Ihr einige Siedlungen angelegt, solltet Ihr möglichst rasch für die Industrialisierung und für eine Verbindung per Eisenbahn sorgen (jedoch nicht zu viele Fabriken bauen, das könnte ins Gegenteil umschlagen).

Das erste große Ziel sollte die Eroberung eines Kontinents sein. Der läßt sich zum einen besser verteidigen, und zum anderen könnt Ihr von dort eine erfolgreichere Expansionspolitik betreiben. Kleinere Zivilisationen lassen sich leichter besiegen als größere – diesen Grundsatz darf man nie aus dem Auge verlieren. Ihr müßt immer erst nach diversen Schwachstellen suchen und diese dann massiv attackieren.

Außerdem solltet Ihr die einzelnen Zivilisationen genau unter die Lupe nehmen, um deren Bestrebungen einschätzen zu können. Sind sie aggressiv oder neigen zu einer expansiven Politik, ist in jedem Fall Vorsicht geboten. Wird ein Krieg unvermeidlich, solltet Ihr beachten, daß Seekriege oft von Erfolg gekrönt sind. Schafft Ihr es, eine Seeblockade durchzuführen, habt Ihr fast gewonnen.



Das traurige Schicksal einer ausgestorbenen Kultur

Bei Seekriegen kommt es in erster Linie auf qualitativ gutes Material an (Transporter, Flugzeugträger und Schlachtschiff). Im Luftkampf verschafft sich derjenige strategische Vorteile, der zuerst Bomber baut. Bei Kämpfen auf dem Land haben sich Katapulte und Panzer bewährt. Hier solltet Ihr verstärkt auf Diplomaten zurückgreifen, die beispielsweise die gegnerische Partei bestechen können.

Am ehesten hat sich folgende Strategie bewährt: Erobern eines Kontinents – Beherrschen der Meere – Entwicklung einer Religion – Ausbau der Eisenbahn – Ausbau der Industrialisierung – Abbau der Umweltverschmutzung – Entwicklung von Flugzeugen und Raketen – weitere Expansionspolitik ...

Jagged Alliance

Sir Techs Strategiespiel **Jagged Alliance** führt Euch in eine phantastische Geschichte, bei der es um die Eroberung der Insel Metavira geht, die ein übergeschnappter Wissenschaftler in seine Gewalt gebracht hat. Hier sind sowohl taktische und strategische Überlegungen als auch die Auswahl des richtigen Teams wichtig.

Euch stehen 60 Söldner zur Verfügung, aus denen Ihr Euer Team „basteln" könnt. Da Ihr zunächst über wenig Geld verfügt, kommen nur die in Frage, deren Salär unter 1000 Dollar liegt. Ein vierköpfiges Team tut es für den Anfang, später könnt Ihr dann ja weitere Söldner hinzukaufen. Da Ihr noch keine Einnahmen habt, müßt Ihr sparen; es sollten zirka 2000 Dollar als eiserne Reserve in der Hinterhand bleiben. Bei der Auswahl der Söldner achtet darauf, daß Ihr mindestens einen mit medizinischen und einen mit technisch-mechanischen Fähigkeiten in Euer Team aufnehmt. Außerdem sollten Eure Leute über eine möglichst hohe Lebensenergie sowie über viele Bewegungspunkte verfügen. Ein weiterer Tip: Zu jedem Söldner existiert ein Dossier, das Ihr sorgfältig studieren solltet, denn es lassen sich einige Rückschlüsse über die Qualität der Kämpfer daraus ziehen. Habt Ihr Euer Team beisammen, wartet die erste Mission, bei der Ihr den „Micro Purifier" finden müßt, ohne den Ihr Eure Baumsaftproduktion nicht aufnehmen könnt. Rüstet Eure Mannen mit der zur Verfügung stehenden Ausrüstung aus, und schickt sie in die beiden angrenzenden Sektoren. Sie treffen auf fünf Gegner, von denen einer den gewünschten Gegenstand hat. Erwischt Ihr ihn schnell genug, ermöglicht das neben einem raschen Produktionsbeginn eine zusätzliche Geldspritze.

Nun könnt Ihr mit Eurer Produktion beginnen. Heuert Erntehelfer an (nach Möglichkeit immer ein paar mehr, denn durch Übergriffe Eurer Gegner verliert Ihr ab und zu einen), und sichert Euch den Nach-

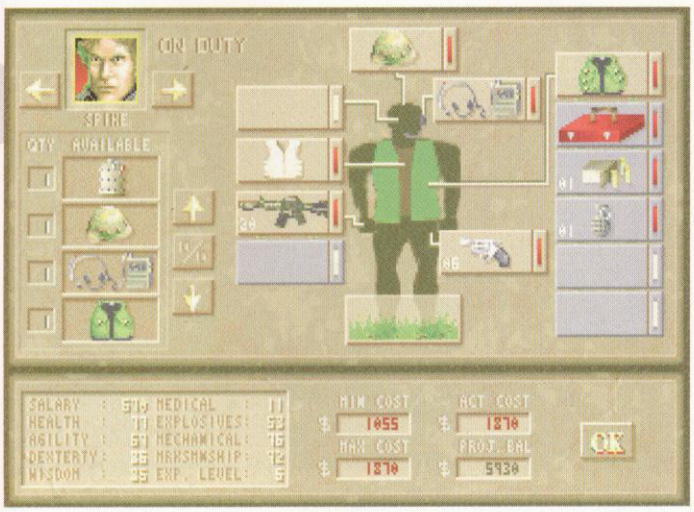
Die verschiedenen Völker in Civilization haben alle ihre eigenen Verhaltensmerkmale

Schaut Euch bei Jagged Alliance die Häuser besonders genau an, hier gibt es oft Nützliches zu entdecken

schub, indem Ihr pro Tag zwei bis drei neue Sektoren dazugewinnt. Außerdem steigert Ihr den Ausbau Eurer Anlagen, wenn Ihr mehrere Erntestätten in Betrieb habt. Frische und bessere Söldner könnt Ihr dann einkaufen, wenn diese Euren Erfolg sehen. Einen Überblick darüber, wie erfolgreich Ihr am Ende eines Tages wart, gibt Euch der gute Jack.

Ist Euer Gewinn angewachsen, solltet Ihr Euer Söldnerteam in jedem Fall auf mindestens acht Leute vergrößern. Einen eingeborenen Führer erhaltet Ihr kostenlos dazu. In dieser Truppe sollten mindestens ein Mechaniker, der die Ausrüstung instandhält, sowie ein Arzt sein, der die Verletzten heilt. Um beiden möglichst viel Bewegungsfreiheit zu geben, sollten beide über jeweils zwei Arbeitstaschen (Werkzeugkasten und Erste-Hilfe-Kasten) verfügen, die gegebenenfalls zusammengelegt werden können, wenn einer zur Neige geht.

In taktischer Hinsicht solltet Ihr bei Kämpfen folgendes beachten: Greift immer aus einer sicheren Deckung an, und rettet noch einige Bewegungspunkte in die nächste Spielrunde. Das gleiche gilt für die Schüsse, von denen Ihr auch immer noch einige übrig behalten solltet. Untersucht alle Objekte, die Euch in den Weg kommen. Die Übersichtskarte tut das ihrige, indem sie die Gegenstände blinkend anzeigt. Falls Ihr durch Flüsse oder ähnliche Hindernisse müßt, achtet auf unangenehme Wesen wie Wasserschlangen, denen Ihr am besten mit dem Messer begegnet. Hütet Euch vor unliebsamen Überraschungen wie beispielsweise Minen oder ähnlichem.



Ist das auch der richtige Mann für diesen Auftrag?

Lemmings

Psygnosis' Dauerbrenner **Lemmings** gehört zweifellos in die Rubrik von Strategiespielen, die auch nach mehrmaligem Spielen noch für jede Menge Spielspaß sorgen. Hier die unterschiedlichen Levelcodes, die Ihr mit der Eingabe von BILLANDTED aktiviert. Für jedes Level gibt es übrigens vier Paßwörter, von denen das erste für den Schwierigkeitsgrad FUN steht, das zweite für TRICKY, Nummer drei für TAXING und das letzte schließlich für MAYHEM.

Level 01	HCEONONPDX
	MFMCCJONFM
	NKMFLGCLHP
Level 02	IJJLDNCCCN
	CINNONHQDL
	FMCKKMMOFO
	KNOHGONMHS
Level 03	NJLDLCADCY
	CAJJLDMBEV
	ICGNOONPFM
	ONHGGKONHM
Level 04	HNLHCIOECW
	KJHLDMCCEO
	CKNOMFMQFL
	FLGKJOMOHK
Level 05	LDLCAJNFCK
	OHLLICADEO
	GCJKNLHBGT
	HGCNOMNPHL
Level 06	DLCIJNLGCT
	HLDMCMOEEX
	KKKLLHGCGL
	GOOMMNHQHX
Level 07	LCANLLDHCO
	LDMCCJNFEP
	NKNDHGCDGR
	GCJKLDMBIQ
Level 08	CINNLDLICJ
	DMCMJLLGEY
	ILDLGKOEGL
	KJILDMGCIX
Level 09	CEKHMDLJCO
	ICGNLNMHEC
	LDLGCJOFGU
	NILDMGCDIU
Level 10	MJHMDLCKCW
	CMNLLDMIEO
	DLGKJOLGGO
	ILDMGKOEIO
Level 11	OJOLHCGLCO
	CCJIMDMJEP
	LGCNOLDHGL
	LLIGCJMFIK
Level 12	HMDLCIOMCJ
	KKIOLICKEP
	GKNOLDLIGU
	DMGKJOLGIR
Level 13	MDLCAKLNCS
	OHOLICALEJ
	GCJIMLHJGY
	MGCNOLDHIO
Level 14	DLCIJNMOUM
	HMDMCINMEL
	KKIMDLGKGO
	GKNOLDMIIX
Level 15	LCANNMDPCJ
	MDMCAJLNEU
	NIMDLGGLGO
	GGJIMDMJIL
Level 16	CINNMDLOCS
	LMBIJNOOEY
	IMDLGONMGX
	KJIMDMGKIQ
Level 17	CAKHLFLBDU
	ICANNMLPEQ
	MDLGCJMNGM
	NKMDMGCLIP
Level 18	IJJLNHCCDS
	CINLMDMQET
	DLGOJMMOGJ
	IMDMGKNMIW
Level 19	NJNNHCADDR
	CCKHNNIBFP
	LGGNMMDPGW
	OLIGCKMNIW
Level 20	HLFLCMNEDW
	KJKLFMCCFU
	GKNOOLHQGT
	LIGKJOOOIQ
Level 21	LNHCAKNFDS
	NILFMCGDFT
	GCJINNHBHU
	MGCNOMDPIX
Level 22	FLCMKLLGDJ
	KNNICONEFU
	KJKLFLGCHJ
	GKNOMDMQIQ

Level 23	LCAOLLFHDS
	NNICGKOFFO
	OINNHGCDHL
	GGJILFMBJU
Level 24	CIOLLFLIDL
	NMBKJONGFU
	ILFLGONEHR
	OJILFMGCJO
Level 25	CEJHOFHJDO
	MCCOMLFHFY
	LFLGCJOFHY
	NKLFMGCDJJ
Level 26	OKHMFLCKDM
	BKNONFIIFP
	NHGOKONGHM
	ILFMGONEJU
Level 27	NJMFLCACDU
	CCJKMFMJFU
	LGCNOLFHHO
	LNIGCJMFJU
Level 28	HMNHCIOMDQ
	OKKONICKFY
	GOOOLNHIHQ
	FMGKJOLGJU
Level 29	ONHCAKNNDN
	OIMFMCCLFJ
	GCJIOFHJHU
	MGCNOLFHJR
Level 30	FHCMKLMODO
	KMFKCKNMFT
	KJIMFLGKHQ
	GKNONNIIJQ

In der neuen Welt

Cheat-Menüs in Spielen sind beliebt und in vielen Spielen auch enthalten, aber leider oft sehr gut versteckt. So gibt es auch in Sid Meiers **Colonization** ein entsprechendes Menü, das allerdings erst einmal recht trickreich aktiviert werden muß. Sobald Ihr das Game auf Eurer Festplatte installiert habt, gilt es, im Verzeichnis C:\CIVILIZATION\ die Datei MENU.TXT ein wenig zu manipulieren. Gut geeignet hierzu ist der EDIT-Befehl von DOS. Sucht nach dem String „@pedia", und verändert ihn ein wenig, z. B. in „@pedia-special". Dadurch wird im eigentlichen Game das Colonipädie-Menü durch das Cheat-Menü ersetzt. Leider verschwindet es wieder, sobald Ihr einen Spielstand ladet. Seid beim Durchführen dieses Tricks vorsichtig, und manipuliert nur an der installierten Version herum, keinesfalls auf Euren Originaldisketten. Versuche auf eigene Gefahr!

Warcraft

Ein klassisches Fantasy-Strategiespiel ist **Warcraft: Orcs & Humans**, das von der Firma Interplay veröffentlicht wurde. Hier müßt Ihr das recht idyllische Reich Azeroth gegen die Horden der Finsternis verteidigen oder aber auf Seiten der Orcs die Menschen vertreiben.

Da das Spiel in Echtzeit abläuft, müßt Ihr immer rasche Entscheidungen treffen, ohne jedoch übereilt zu agieren. Eine wichtige Rolle spielt das Gelände, das Ihr jederzeit zur Deckung nutzen könnt. Aus Waldstücken lassen sich gut Angriffe führen, ohne ein erhöhtes Risiko einzugehen, zu viele Kämpfer zu verlieren. Zwar sind die Menschen nicht so stark wie die Orcs, dafür können die Priester aber sogenannte Heilsprüche selbst über weite Entfernungen aussprechen. Sinnvoller ist es jedoch, sie hinter den eigenen Linien ihre Heilfähigkeiten einsetzen zu lassen.

Bei den Orcs habt Ihr im Grunde die schlechteren Karten, denn ihnen fehlen die Fähigkeiten der Priester. Versucht in jedem Fall, eine Reserve von Gold und Holz anzulegen. Zum einen sind Rohstoffe nur in begrenzter Zahl vorhanden, zum anderen könnt Ihr die Reserven zum Bau neuer Truppen oder Gebäude verwenden. Bei den Gebäuden solltet Ihr in jedem Fall alle Möglichkeiten, die Euch die jeweiligen Gebäu-

Lemmings 3D

Auch bei den dreidimensionalen Lemmings gibt es Levelcodes:

Fun	Tricky	Taxing	Mayhem
KAMACITE	CABOCEER	CHORIAMB	BLIMBING
GUMMOSIS	GEROPIGA	GARGANEY	FANAGALO
PRODNOSE	BONTEBOK	KAOLIANG	DRICKSIE
NGULTRUM	EMPYREAL	MAROCAIN	KURTOSIS
COTTABUS	LANGLAUF	OBTEMBER	GREGATIM
BIDAGGLE	NANNYGAI	TASTEVIN	WALLAROO
EPICALYX	SARATOGA	VELLOCIA	AVENTAIL
HOMALOID	QUINTAIN	BORACHIO	GAZOGENE
LALLYGAG	MUSQUASH	JACKAROO	JINGBANG
BILABIAL	ZOMBORUK	COOLAMON	DIALLAGE
CACOFOGO	SKILLING	BANAUSIC	BUNODONT
METAVURT	WOBEGONE	FABURDEN	NAINSOOK
SLOWBURN	BINDIEYE	RECKLING	YAKIMONA
PELLUCID	FRAXINUS	MIRLITON	FUMITORY
MAKIMONO	LINDWORM	OPAPANAX	CINGULUM
KHUSKHUS	CURLICUE	BIMBASHI	BESLAVER
DISPLODE	HANEPOOR	CAATINGA	ANABLEPS
RACAHOUT	IDEMQUOD	PENSTOCK	QUINCUNX
ORGULOUS	BLANDISH	SPRINGAL	TARLATAN
DUNCEDOM	MALAGASY	BABIRUSA	

Auch bei der Besiedelung der neuen Welt kann gemogelt werden

Baut Eure Stadt in Warcraft möglichst nahe an einer Goldmine. Eure Arbeiter werden es Euch danken

Baut möglichst alle Gebäude, die in einem Szenario vorgesehen sind. Ihr werdet sie brauchen!

de bieten, auch nutzen. Katapulte sollten nach Möglichkeit so plaziert werden, daß sie die eigenen Reihen nicht vernichten. Habt Ihr an einer Stelle den Durchbruch geschafft, solltet Ihr als erstes die Arbeiter eliminieren, damit die Produktion des Gegners ins Stocken gerät.

Die stärksten Zaubersprüche der Geisterbeschwörer sind bei den Menschen die Elementarstöße, bei den Hexenmeistern der Orcs die Dämonensprüche. Ihr müßt die mit solchen Sprüchen geschaffenen Wesen nur in Richtung der gegnerischen Linien schicken und ständig für Nachschub sorgen.

Für das Spiel existiert auch noch ein Cheat, der sich über die Eingabe „CORWIN OF AMBER" während des Spiels aktivieren läßt. Hier nun die einzelnen Cheats und ihre Bedeutung:

POT OF GOLD: 10.000 Gold und 5000 Holz dazu

EYE OF NEWT: Es stehen alle Zaubersprüche zur Verfügung.

IRON FORGE: Es stehen alle Technologien zur Verfügung.

SALLY SHEARS: Die Karte wird komplett aufgedeckt.

HURRY UP GUYS: Damit wird die Bauzeit von Gebäuden und Wesen verkürzt.

THERE CAN BE ONLY ONE: erlaubt eine extreme Schlag- und Widerstandskraft – lediglich Katapulte und der Feuerregen können noch Schaden anrichten.

CRUSHING DEFEAT: Man verliert den aktuellen Level.

YOURS TRULY: Man gewinnt den aktuellen Level.

IDES OF MARCH: Siegessequenz der aktuellen Kampagne.

ORC1...12: wechselt in das jeweilige Szenario.

HUMAN1...12: wechselt in das jeweilige Szenario.

Warcraft II

Der Nachfolger von **Warcraft** sorgt mit seinen insgesamt 28 Missionen ebenfalls für reichlich Fantasy-Unterhaltung. Hier einige Tips:

Ihr solltet zunächst Euer Lager vollständig ausbauen und nicht gleich mit Euren Armeen losschlagen. Dazu baut Ihr zunächst ein Rat- bzw. Haupthaus möglichst in der Nähe des Waldes oder einer Goldmine (Eure Arbeiter werden es Euch danken) sowie eine Kaserne und sichert das Ganze mit mindestens zwei Wachtürmen ab.

Zur Organisation von Gold- oder Holzreserven solltet Ihr immer mindestens zehn Arbeiter beschäftigen. Stadtgrenzen und Zugänge zu Eurer Stadt

Selbstverständlich

Genug zu essen,
ein Hemd und eine Hose,
ein Dach über dem Kopf,
genügend Medikamente?
Selbstverständlichkeiten!

Ja, aber leider nicht für alle Kinder. Helfen Sie daher mit Ihrer Spende. Denn dort, wo diese Kinder leben, fängt kein soziales Netz sie auf.

Das Kinderhilfswerk für die Dritte Welt e.V. sorgt schon seit 19 Jahren dafür, daß **Spendengelder ohne Umweg dort ankommen, wo sie ankommen sollen: bei den Kindern.**
Dank gezielter Projekte vor Ort.*

Damit wir diese Projekte erfolgreich weiterführen und neue angehen können, brauchen wir dringend Ihre finanzielle Unterstützung.
Helfen Sie uns und damit den Kindern.

Spendenkonto:
Kinderhilfswerk für die Dritte Welt e. V.
Hamburger Str. 11, 22083 Hamburg
Postbank Hamburg 2668 04-206 (BLZ 200 100 20).

Diese Anzeige wurde ohne Spendengelder gestaltet und gedruckt.

Hobbyland

Berlin '96
21.-24. November · 10-18 Uhr
Messegelände Berlin · Eingang Halle 14

Anmeldeschluß: 15.8.96

Messe Berlin GmbH
Messedamm 22 · D-14055 Berlin
Telefon 030/3038-0 · Telefax 030/3038-2113

Messe Berlin

müssen durch eine entsprechende Anzahl an Wachtürmen gesichert werden. Nach dem Ausbau erkundet Ihr mit kleineren Trupps zu je sechs Mann die Umgebung. Am Anfang ist es auch wichtig, Eure Produktivität besonders hoch zu halten, damit Ihr eine schlagkräftige Streitmacht aufstellen könnt. Ölquellen sind auch eine ergiebige Geldquelle, bei denen Ihr jedoch unbedingt mindestens zwei, besser drei Schiffe zur Verteidigung postieren solltet. Die Holzfäller müssen mindestens eine Baumreihe als Deckung stehenlassen.

Bevor Ihr Eure Einheiten vergrößert, solltet Ihr zuerst Eure Ausstattung verbessern, das heißt, für bessere Waffen und Panzerungen zu sorgen. Versucht nach Möglichkeit, immer in Überzahl anzugreifen, und ordnet Eure Armee nach folgendem Schema: in vorderster Front die Schwertkämpfer, danach die Bogenschützen bzw. die Axtwerfer und dahinter die Katapulte. Bei einigen Einheiten lohnen sich die Produktionskosten nicht – man kann auf folgende verzichten: U-Boote, Schildkröten, Greife und Drachen. Ein Angriff will gut geplant sein. Dazu müßt Ihr unbedingt die Karten ausgiebig studieren.

Kreuzzügler

Schnell und einfach mogeln könnt Ihr auch in Greenwoods **Crusade**. Das Game hat einen eingebauten Cheat-Modus, den Ihr folgendermaßen aktiviert: Drückt nacheinander die Tasten <F3> bis <F10>, und tippt danach „CHEAT" ein. Das folgende Menü dürfte Schummlern das Herz im Leibe lachen lassen.

Warhammer – Shadow of the Horned Rat

Ebenfalls in Welten der Fantasy entführt werdet Ihr von Mindscapes neuem Strategie-Epos. In der ziemlich rüden Warhammer-Welt ist das Überleben nicht immer einfach.

Flankenangriffe haben sich bei Shadow of the Horned Rat gegen fast alle gegnerischen Einheiten bewährt

Im allgemeinen solltet Ihr vor jedem neuen Auftrag das Spiel speichern und dann einfach mal drauflos spielen. Ihr bekommt meist erst im Verlauf der Aufträge ein wirkliches Gefühl für das richtige Vorgehen. Zudem kommt es oft genug vor, daß Ihr einen Kampf mit Ach und Krach überlebt habt, aber in einen Hinterhalt geratet, noch bevor Ihr in die Sicherheit der Stadt zurückgelangt.

Selbst wenn es gelingt, die Mission heil zu überstehen, spielt sie nochmals, und versucht, mit noch weniger Verlusten nach Hause zu kommen. Jedesmal wenn eine Mission erledigt ist, solltet Ihr unbedingt Zahlmeister Dietrich aufsuchen und nachsehen, ob es neue Einheiten oder magische Gegenstände zu kaufen gibt. Sollten Eure Einheiten im Kampf Verluste gehabt haben, könnt Ihr dort auch Verstärkung anheuern. Es ist jedoch nicht möglich, eine Einheit über ihre ursprüngliche Truppenstärke zu bemannen.

Versucht, Eure Truppen im Feld da einzusetzen, wo sie am effektivsten sind. Berittene Einheiten stehenzulassen, bis sie angegriffen werden, ist Unsinn, und Armbrustschützen gilt es nach Möglichkeit aus Kämpfen Mann gegen Mann fernzuhalten. In den Kämpfen geht es immer darum, die schwachen Punkte des Gegners zu treffen. Schaut, ob Ihr feindliche Truppen von der Seite her attackieren könnt. Dazu ist es mitunter hilfreich, den Gegner mittels einer Infanterieeinheit anzulocken. Wenn er sich in deren Richtung in Bewegung gesetzt hat, läßt man die Kavallerie zu einem Sturmangriff auf die Flanke des Feindes starten.

Auch hinter dicken Burgmauern läßt sich gut schummeln

Bolzprinzen

König Fußball regiert, und seine Amtszeit ist nicht etwa schon nach vier Jahren zu Ende. Entsprechend gut florieren die diversen Fußballmanager-Games. Um beim **Bundesliga-Manager Hattrick** von Software 2000 mal richtig Kohle zu scheffeln, solltet Ihr folgenden Trick ausprobieren.

Vor dem 1. Juli und damit auch vor dem ersten Spieltag wechselt Ihr in den Bankmodus und pumpt Euch acht Millionen Mark für eine Laufzeit von 48 Monaten. Spielt nun einen Monat Euren Spielplan, und geht Anfang August wieder in den Bankmodus. Hier sollte nun die Laufzeit Eures Kredits noch 47 Monate betragen. Ändert nun die 48monatige Laufzeit auf einen Monat. Nun noch bestätigen, und Ihr solltet ganz legal 8 Mio. auf dem Konto haben und Euch auch den teuersten Kicker in der Transferliste leisten können.

Rummel im Orion-Quadranten

Interstellare Strategien erfordern andere Denkweisen als die Planungen von einem Feldherrenhügel herab. Das dürftet Ihr beim Spielen von **Masters of Orion** auch bald festgestellt haben. Mit den folgenden Tips sollte das Umdenken jedoch nicht allzu schwerfallen.

Siedelt, was das Zeug hält! Je größer der Bereich, den Ihr so für Euer Imperium in Besitz

nehmt, desto besser. Falls es vorkommt, daß der Raumsektor, in dem Ihr anfangt, nicht besonders viele Planeten enthält, solltet Ihr in Euren Forschungslabors zunächst alles daransetzen, Antriebe mit großen Reichweiten zu entwikkeln. Waffen und ähnliches könnt Ihr später immer noch bauen.

Achtet aber darauf, nicht in Sektoren zu siedeln, die von befreundeten Rassen kontrolliert werden. Die werden solche Aktionen nämlich nicht besonders gutheißen. Sollte sich das Verhältnis dann auch noch verschlechtern, ist die betreffende Welt schnell von allen Nachschublinien abgeschnitten und dem neuen Gegner ausgeliefert.

Zur Verteidigung solltet Ihr statt vieler kleiner Base-Stationen lieber zehn bis zwanzig Raketenstationen bauen und ein Riesenschiff dort stationieren. So ist die Welt gut geschützt und kann eigentlich nur noch von einer riesigen Armada überrannt werden. Ein „Advanced Space Scanner" leistet bei der Planung der Verteidigung zusätzlich gute Dienste. Mit dem Teil könnt Ihr feindliche Truppenbewegungen auf große Distanz ausmachen und so Eure Verteidigung frühzeitig darauf einstellen.

Das Erobern gegnerischer Planeten sollte zunächst durch mehrere Bomberverbände eingeleitet werden. Erst wenn die Bevölkerung soweit dezimiert wurde, daß das Größenverhältnis Bevölkerung/Invasionstruppen bei ca. 50:50 % liegt, solltet Ihr richtig losschlagen. Ist der Technologielevel des betreffenden Planeten höher als der Eure, versucht, das Kräfteverhältnis weiter zu Euren Gunsten zu verschieben.

Gemogel auf dem Rummelplatz

Auch bei Bullfrogs **Theme Park** gibt es einige Cheats, die frustrierten Rummelplatzbesitzern auf die Sprünge helfen können. Gebt als Spielernamen „DEMO" ein, und wählt dann die Option „Spiel fortsetzen". Schwupps, schon habt Ihr einen komplett eingerichteten Vergnügungspark.

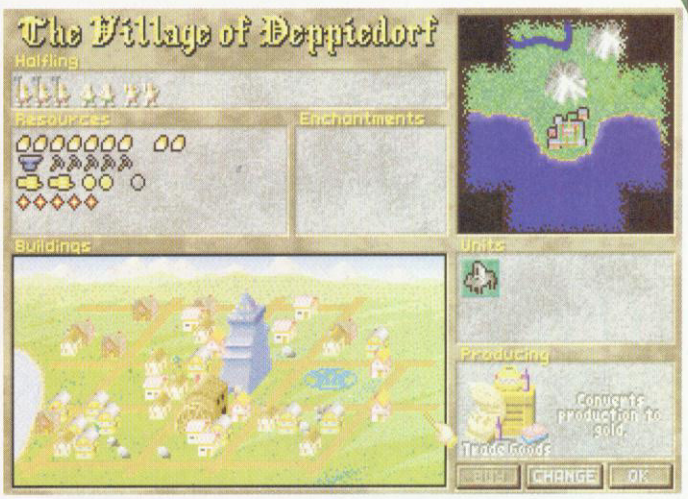
Wer seinen Park Disneyland nennt, hat auch besondere Vorteile, denn nun kann das Spiel ohne Darlehen begonnen werden.

Mehr Kohle in Frontier

Chronischer Geldmangel auf dem Weg zu den Sternen? Das muß nicht sein, wenn Ihr dem Tip eines versierten Raumhändlers Glauben schenkt. Legt Euch zunächst ein paar Passagierkabinen zu, und füllt diese mit Emigranten, die den Planeten verlassen wollen, auf dem Ihr gerade seid. Jetzt verkauft das Schiff. Ihr bekommt zwar die Meldung, daß ein Verkauf mit Passagieren an Bord nicht möglich ist, doch der Verkaufserlös wird Eurem Konto trotzdem gutgeschrieben. Ihr könnt diesen Trick durchaus ein paarmal hintereinander durchführen und Euch so ein anständiges Finanzpolster besorgen.

Magische Weltreiche

Civilization für Fantasy-Fans, so wird Microproses **Master of Magic** oft beschrieben. Ausgangsort des Geschehens ist eine Stadt, die Euch als Basis dient. Schickt zu Spielbeginn erst einmal ein paar Truppen in die nähere Umgebung. Bewährt hat sich dabei die Vorgehensweise, bei der je eine Einheit in jede der vier Himmelsrichtungen geschickt wird. Ein Stück von der Stadt entfernt laßt Ihr die Jungs dann rechtwinklig vom ursprünglichen Weg abbiegen, so daß alle vier Einheiten etwa die Bewegung eines Windmühlenflügels nachvollziehen. Wiederholt das zwei- oder dreimal, und Ihr habt Euch auf sehr effektive Art und Weise ein Bild von Eurer näheren Umgebung gemacht. Die in dem Gebiet gefundenen Türme, Ruinen und Höhlen sollten erkundet werden, Ihr dürft jedoch vor dem Betreten das Abspeichern nicht vergessen.



Diese Zaubersiedlung ist schon ganz passabel ausgebaut

Beim Ausbau Eurer Stadt sollte zunächst die Versorgung mit Lebensmitteln im Vordergrund stehen, fangt also mit einem Kornspeicher (Granary) an. Durch den Erkundungsgang wißt Ihr, ob es Berge und Wälder in der Nähe der Stadt gibt. Je nach den Voraussetzungen solltet Ihr eine Sägemühle bzw. die Miners Guild bauen. Weiterhin solltet Ihr eine Bibliothek und eine Sages Guild bauen. Stehen diese Gebäude, könnt Ihr Euch dem militärischen Ausbau der Stadt widmen.

Beim Aufbau Eurer Heere solltet Ihr gleich zu Anfang versuchen, die Einheiten gut auszubilden. Ihr könnt immer nur neun Einheiten in eine Schlacht schicken – also besser die harten, guten Jungs nehmen als preiswerte Weicheier. Baut bevorzugt Truppentypen, die auf Distanz kämpfen können. Versucht, Einheiten so schonend wie möglich zu behandeln, sie sammeln in jedem Kampf Erfahrungen und werden somit immer besser. ❑

(Vera Brinkmann/ Heiner Stiller)

Hier wurde das Zauberbuch gründlich studiert; solche Magieblitze kommen nicht von ungefähr

UFO & X-COM

Überlebenstips für Invasionsgeschädigte

UFO: Im Inneren eines fremden Raumschiffs ist besondere Vorsicht geboten

Die Hommage von Microprose an die Invasionsfilme der 60er und deren Fortsetzung können einen schon verzweifeln lassen. Der kernige Schwierigkeitsgrad der Missionen, die rüden Aliens, die alles über den Haufen ballern, oder die mäßig ausgebildeten Soldaten, die erst einmal einen Haufen Löcher in die Luft ballern, das alles ist ein Fall für harte Nerven.

Zunächst ist es wichtig, die Basen an strategisch günstigen Orten zu errichten. Die erste sollte im Uralgebirge oder in dessen Nähe erbaut werden. Von dort aus hat man fast ganz Eurasien unter Kontrolle. Die zweite Station wird in Nordamerika installiert und die dritte in Australien. Von diesen drei Ausgangspunkten läßt sich der ganze Planet leicht überwachen. Wenn Ihr das Geld und die Zeit habt, kann es nicht schaden, noch je eine Basis am Nord- und am Südpol zu errichten; nun habt Ihr den optimalen Überblick. Stattet jede Basis wie folgt aus: ein Quartier, ein Hangar, ein Lager und eine kleine Radaranlage. Baut die Stationen danach schrittweise aus. Die Basen sollten nach den einzelnen Erweiterungsschritten wie folgt aussehen:

Schritt 1: ein Labor, eine Werkstatt, ein Mannschaftsquartier, ein großer Radar;

Schritt 2: ein Sonarradar, ein Gedankenschild, ein Labor, eine Werkstatt, ein Lager, zwei Psi-Labore. Habt Ihr dann noch Geld übrig, könnt Ihr den verbleibenden Platz in den Anlagen nach Wunsch auffüllen.

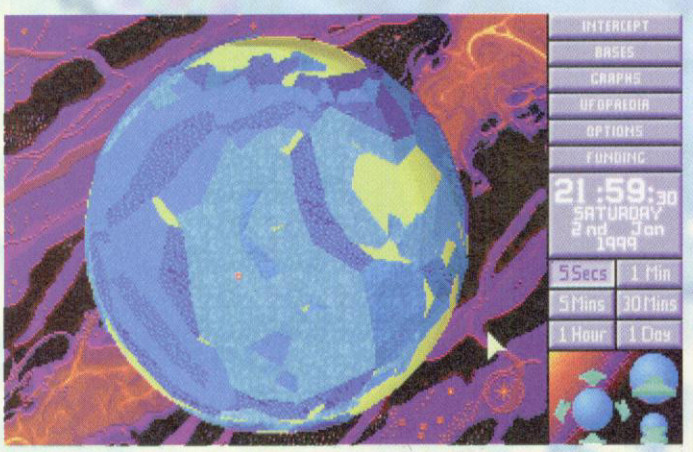
Aus Forschung und Technik

Als erstes solltet Ihr Eure Wissenschaftler die Laser-Technologie ergründen lassen. Bringen Eure Truppen erbeutete Plasmawaffen von einem Einsatz mit zurück, bevor die Forschung an den Lasern vollendet ist, könnt Ihr ein paar Wissenschaftler mit Plasmaforschung betrauen. So könnt Ihr schnell und einfach an hochwirksame Plasmawaffen kommen, mit der Ihr Eure Abfangjäger ausrüsten könnt.

Besonders lohnende Forschungsobjekte sind auch die folgenden Geräte und Utensilien: außerirdische Granaten, kleine und große Abschußrampen sowie dazugehörige Munition, Arzttasche und Bewegungsscanner.

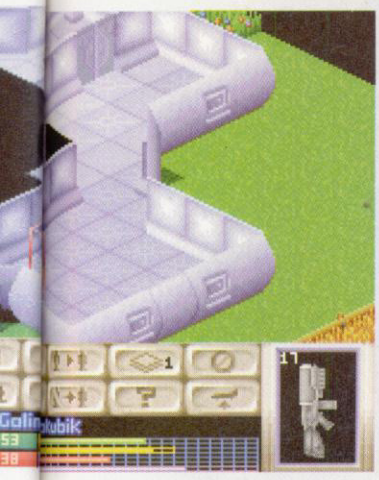
Kampf

Sobald Ihr ein UFO abgeschossen bzw. zur Landung gezwungen habt, gilt es, so schnell wie möglich mit Bodentruppen bis zur Absturzstelle vorzustoßen. Nach der Landung des Truppentransporters ist insbesondere die Ausstiegsphase gefährlich, da Eure Männer und Frauen dann ziemlich ungeschützt sind. Stellt zunächst je einen Posten links und rechts von der Ausstiegsrampe auf. Damit habt Ihr schon einmal einen besseren Überblick über das Gelände. Schickt nun den Rest der Truppe zu einem möglichst nach allen Seiten geschützten Ort. Dann wird das Gelände systematisch durchkämmt, wobei sich die Soldaten gegenseitig Deckung geben sollten. Behaltet immer im Auge, wie viele Bewegungspunkte die einzelnen Mitglieder der Einsatztruppe noch haben. Unter keinen Umständen solltet Ihr mit den letzten verbleibenden Punkten um



X-COM: Der richtige Standort für die Operationsbasen ist entscheidend

UFO: Nicht nur am Boden, sondern auch in der Luft sollte immer das richtige Gerät parat sein



die Ecke eines Hauses gehen oder sonst irgendwie vorher nicht einzusehendes Gelände betreten. Sollten sich dort gerade Aliens aufhalten, ist Euer Mann mit großer Wahrscheinlichkeit verloren.

Sollten sich Aliens in Gebäuden versteckt halten, laßt Euch nicht darauf ein, in das betreffende Haus zu gehen. Versucht lieber, es mit Explosivwaffen auszuräuchern. Aber Vorsicht beim Einsatz der knalligen Dinger bei Terroreinsätzen! Da kann es nur zu leicht passieren, daß Sprengungen auch Opfer unter der Zivilbevölkerung fordern. Das mögen die Regierungen gar nicht, es folgen schlechte Kritiken und möglicherweise sogar Budgetkürzungen. Beim Betreten von Alien-Raumschiffen könnt Ihr nicht vorsichtig genug sein. Da man nie genau weiß, wie viele Aliens sich noch im Schiff aufhalten, müßt Ihr erst eine Vorhut von zwei Mann in das Schiff schicken. Die sichern den ersten Raum, und die nächsten Mitglieder der Truppe können hereinkommen. Versucht, jeden neuen Raum, den Ihr betretet, innerhalb eines Zuges zu sichern, d. h. die Männer so zu postieren, daß sie alle Türen im Auge haben und sofort auf eintretende Aliens reagieren können.

Raumschiffe

Gleich vorweg: Die besten Raumschiffe sind die der Avenger-Klasse. Da sie leider erst später im Spiel nach einiger Forschung zur Verfügung stehen, werdet Ihr zunächst mit anderen Typen vorlieb nehmen müssen. Sobald die Avenger gebaut werden können, gilt es, so schnell wie möglich alle existierenden Schiffe gegen die der Avenger-Klasse auszutauschen. Diese Schiffe vereinigen übrigens alle Merkmale der anderen Typen in sich und sind somit auf allen Einsatzgebieten die erste Wahl. Übrigens benötigt dieser Schiffstyp Elirium als Treibstoff – also immer darauf achten, daß genügend davon in den Lagern der Stationen vorhanden ist.

X-COM – der Schrecken aus der Tiefe

Wer sich bisher kräftig angestrengt hat, wird es sicher geschafft haben, die bösen Aliens aus UFO von der Erde zu vertreiben. Da ist es schon ein wenig frustrierend, feststellen zu müssen, daß eine Bande besonders gemeiner Außerirdischer bereits seit Urzeiten in den Tiefen des Meeres lauert. Aber sehen wir es lieber von der positiven Seite: Durch diese Invasion aus der Tiefe, die Microprose da im zweiten Teil von UFO anzettelt, haben wir wieder reichlich neue Missionen, in denen strategisches Geschick bewiesen werden kann!

Die Stationen

Wie im ersten Teil ist es wichtig, die Stationen taktisch klug zu plazieren: Die erste Basis im Pazifischen Ozean, die zweite im Indischen und die dritte im Atlantischen Ozean. Auch hier können weitere Stationen unter den Polen nicht schaden. Baut die Stationen in der gleichen Reihenfolge aus, die schon im ersten Teil angewendet wurde.

Als erstes solltet Ihr Eure Wissenschaftler auf die Gauss'schen Waffen' ansetzen. Im Gegensatz zum ersten Teil braucht Ihr diesmal bestimmte extraterrestrische Gegenstände, um auf diesen basierende Forschungen zu betreiben. Auch die Aliens selbst bringen bei der genaueren Untersuchung wertvolle Informationen, die in Forschungsprojekten umgesetzt werden können.

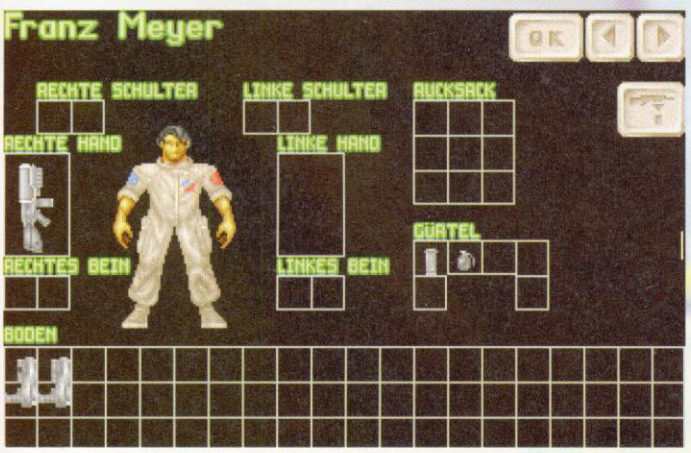
An extraterrestrischen Technologien solltet Ihr zunächst Sonarwaffen und Munition erforschen. Damit könnt Ihr dann eine ziemlich leistungsfähige Sonarkanone für Eure U-Boote bauen, die den dicksten Alien aus dem Wasser kicken. Der besondere Vorteil dieser Waffe liegt darin, daß Ihr mit dieser Kanone andere U-Boote angreifen könnt, ohne daß Euer eigenes Boot bei Explosionen Schaden nimmt. Weitere nützliche Gegenstände, auf die Ihr Eure Forscher ansetzen solltet, sind Arzttasche, Bewegungsscanner und Sonarimpulswerfer.

Kampf und U-Boote

Auch hier ist die Ausstiegsphase der brenzligste Moment der ganzen Mission. Versäumt also nicht, wieder die beiden Späher links und rechts neben der Ausstiegsluke zu postieren. Ansonsten gelten im wesentlichen alle Verhaltensregeln, die schon bei UFO aufgezeigt wurden. Besonders wichtig: Die Aliens haben Euren Männern gegenüber einen entscheidenden Vorteil. Sie können im Dunklen sehen – also richtet Euch darauf ein.

Zur fröhlichen Fahrt im gelben Unterseeboot braucht es nicht viel. Doch wirklich gute Boote sind rar. Der Typ TOP-U-Boot vereint die Leistungsmerkmale aller anderen Boote in sich und ist somit das ideale Gerät. Sobald Ihr diesen Typ bauen könnt, sollten alle anderen Boote nach und nach ersetzt werden. ❑

Heiner Stiller



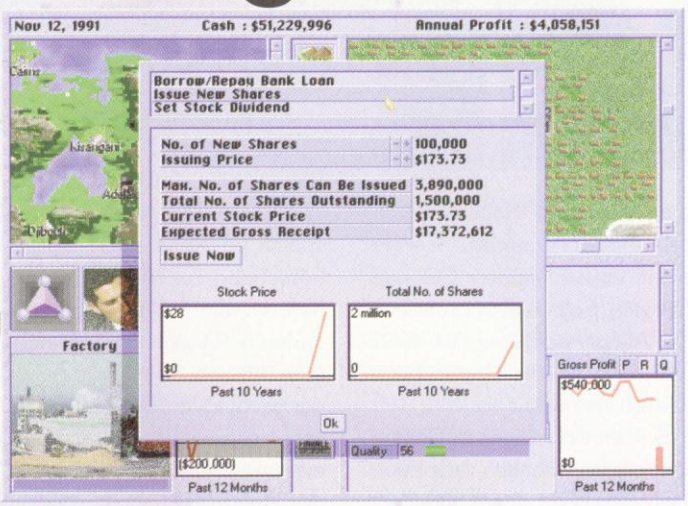
UFO: Die Ausrüstung der einzelnen Charaktere sollte genau im Auge behalten werden

X-COM: Auch unter Wasser bedarf es schneller Fahrzeuge, um schnell zu den Einsatzorten gelangen zu können

Capitalism

Kapitalismus – leicht gemacht

Für alle Manager und Vorstandsvorsitzenden in spe: Wenn Ihr bislang bei Capitalism nicht den gewünschten Erfolg hattet, könnten die nachfolgenden Tips vielleicht helfen, die richtige Strategie zu finden.



Die Bewegungen auf dem Aktienmarkt sollten peinlich genau beobachtet werden

Wenn es um Aktien geht, solltet Ihr so viel wie möglich davon behalten, mindestens 50 %. Ihr bekommt zwar kein Geld von externen Aktionären, aber zumindest ist sichergestellt, daß Ihr Herr im eigenen Haus bleibt. Denn wenn der Kurs entsprechend Euren Erwartungen steigt, werdet Ihr später kaum über das nötige Kapital verfügen, um die Aktien zurückzukaufen.

Um Euch die Konkurrenz vom Hals zu halten, solltet Ihr, wenn möglich, von Euren wichtigsten Konkurrenten mindestens 25,1 % des Aktienkapitals aufkaufen. Durch diese Aktion schlagt Ihr zwei Fliegen mit einer Klappe: Durch den Besitz von 50 % des Stammkapitals Eurer eigenen Firma verhindert Ihr, daß Euer Unternehmen zum Spielball machthungriger Konkurrenten wird. Der Besitz der Fremdanteile stellt auch sicher, daß sich diese Konkurrenz nicht zu größeren Unternehmen zusammenschließt, gegen die Ihr auf Dauer nicht bestehen könnt.

Solltet Ihr doch einmal in die Situation kommen, daß es einem der Konkurrenten gelingt, mehr als 50 % der Aktien Eures Unternehmens zu erwerben, so gibt es eine unpopuläre Maßnahme, um die fremde Kontrolle zu brechen. Laßt die Maximalanzahl an neuen Aktien ausgeben! Dadurch sinkt der Anteil des Konkurrenten unter 50 %, und er verliert die Kontrolle über Euer Unternehmen. Mit dem so gewonnenen Kapital könnt Ihr nun wiederum neue Minder- oder auch Mehrheitsbeteiligungen an fremden Unternehmen erwerben. Der Wermutstropfen bei dieser Aktion ist, daß nach der Neuausgabe der Kurs Eurer Aktien stark einbricht.

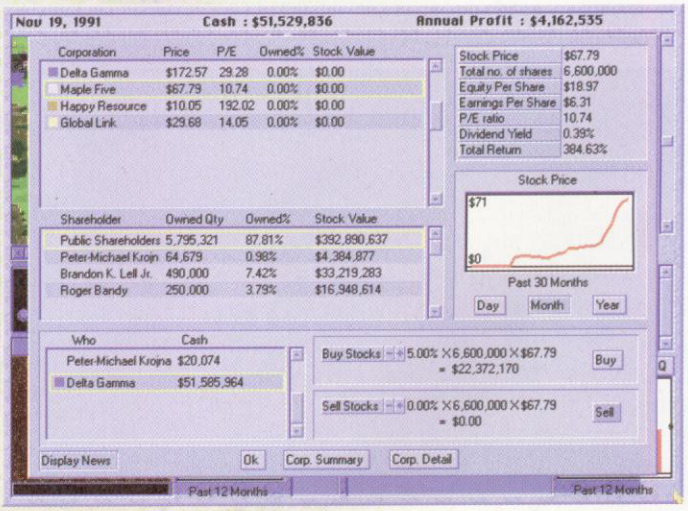
Ihr solltet während des Spiels keine Fusion mit anderen Unternehmen anstreben, solange Ihr Euch nicht davon überzeugt habt, daß das andere Unternehmen über Vorteile verfügt, die Ihr anders nur durch lange, kostenträchtige Bemühungen erreichen könntet. Für eine Fusion mit einem anderen Unternehmen müßt Ihr über mindestens 75 % des gegnerischen Aktienkapitals verfügen.

Solltet Ihr mit Eurem Unternehmen in eine Situation geraten, in der dringend zusätzliches Kapital gebraucht wird, nehmt lieber einen Kredit auf. Dabei dürft Ihr aber nie vergessen, daß die Kredite neben der Rückzahlung auch zusätzliche Zinsen verursachen. Kalkuliert also vorsichtig, sonst ist Euer Unternehmen plötzlich überschuldet.

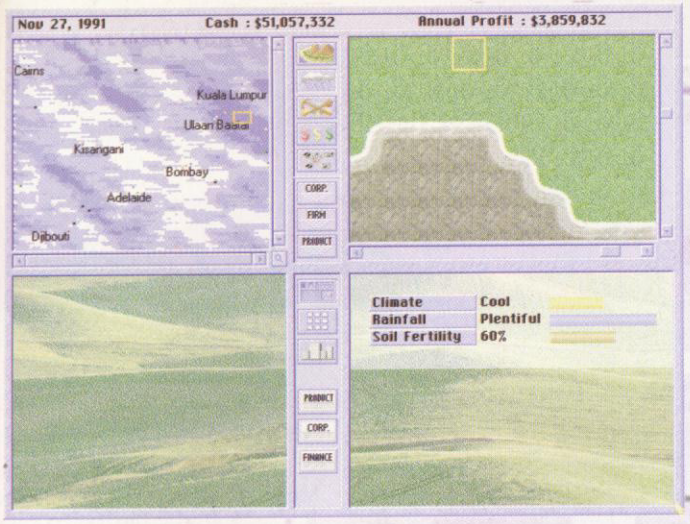
In diesem Fall werdet Ihr Euch schweren Herzens von fremden Firmenaktien oder sogar von eigenen Aktien trennen müssen. Wenn es ganz schlimm kommt, gilt es sogar, Teile Eures eigenen Unternehmens, z. B. Warenhäuser, Fabriken oder Farmen, zu schließen.

Ihr solltet Euch nach der Auswahl eines Szenarios nicht zu viel vornehmen. Gebt den Dingen Zeit. Kaum ein Kaufhaus, eine Fabrik oder ein anderer Betrieb wird von Anfang an Gewinn machen. Neue Kaufhäuser brauchen eine Anlaufphase, bis sie sich in der Stadt etabliert haben. Hier könnt Ihr durch die Preisgestaltung wesentlichen Einfluß nehmen: Steigt mit niedrigen Preisen ein, und die Kunden werden wie von selbst kommen.

Glaubt nicht, daß Ihr alle Produkte direkt von Spielbeginn an selbst produzieren müßt. Kauft zunächst Importwaren in den Seehäfen; erst danach solltet Ihr die Entscheidung über eine eigene Produktion treffen.



Die Kurse der Wertpapiere anderer Firmen geben Aufschluß über deren Erfolge



Wählt für landwirtschaftliche Produktionsstätten immer optimales Gelände

Zu Beginn lohnt sich die Herstellung von landwirtschaftlichen Produkten. Diese können zum einen in den eigenen Kaufhäusern verkauft und zum anderen zur Produktion von Waren bzw. Gütern in der ersten eigenen Fabrik verwendet werden. Wählt den Standort für Eure erste Farm sorgfältig aus: Je besser der Boden und die klimatischen Verhältnisse für das einzelne Produkt geeignet sind, desto höher ist letztlich die Qualität der erzeugten Produkte, was sich wiederum im Verkauf und der Weiterverarbeitung auswirkt. Die erste Fabrik kann mit Rohstoffen aus eigener Produktion oder mit importierten Rohstoffen versorgt werden.

Der Forschung braucht Ihr in der ersten Zeit kaum Beachtung zu schenken, sie ist der einzige Bereich Eurer Firma, der nur Geld kostet. Später, wenn sich Euer Unternehmen am Markt etabliert hat und Gewinn macht, solltet Ihr ein Forschungszentrum einrichten und dort die Waren, die Ihr selbst produziert, verbessern lassen. Diese Verbesserungen schlagen sich sowohl in der Fertigung als auch in der Produktqualität nieder. Somit werdet Ihr langfristig auch höhere Verkaufspreise durchsetzen können. Die Kunden sind eher bereit, für ein qualitativ hochwertiges Produkt höhere Preise zu zahlen.

Bei der Auswahl der Sortimente für die Warenhäuser solltet Ihr die regionalen Unterschiede beachten: In einem Warenhaus, das in einer Stadt in der heißen Klimazone liegt, werden sich Pullover kaum zum Verkaufsschlager entwickeln, und in einer eisigen Umgebung werdet Ihr mit Sicherheit auf Eurer Eiscreme sitzenbleiben.

An dieser Stelle im Spiel könnt Ihr Werbung einsetzen. Noch besser ist es allerdings, das Geld für sinnvollere Produkte auszugeben. Erst wenn Eure Produkte im Vergleich zur Konkurrenz echte Vorteile bieten, ist Werbung wirklich angesagt, weil sie dann spürbare Resultate bringt.

Darüber hinaus solltet Ihr das Angebotssortiment und die Produktionspalette Eurer Konkurrenten ständig beobachten. Firmen, die ihre produzierten Waren nur innerhalb des Unternehmens verkaufen, wollen eine Monopolstellung für sich am Markt erreichen. Hier solltet Ihr genau prüfen, ob sich der Einstieg in diesen Produktbereich überhaupt lohnt.

In einigen Szenarien sind die Rohstoffquellen sehr spärlich gesät. Mit etwas Kombinationsgabe könnt Ihr aber selbst zu Monopolisten werden, z. B. wenn es Euch gelingt, die einzige Gold- oder Eisenerzmine in Euren Besitz zu bringen. Dann nutzt diese Rohstoffe ausschließlich zur Produktion von Schmuck oder Stahl.

Diesen Bereich könnt Ihr relativ leicht kontrollieren, indem Ihr in die Statistiken wechselt und dort die Konkurrenz etwas genauer unter die Lupe nehmt. Ihr findet detaillierte Informationen über alle Bereiche der Unternehmen. So könnt Ihr z. B. anzeigen lassen, welche Rohstoffe gefördert und welche Produkte daraus hergestellt werden. Weiterhin kann das gesamte Sortiment nach Produktion und Verkauf aufgesplittet werden. Für die einzelnen Produkte kann die Marktstellung erfragt werden, d. h. Ihr könnt nachschauen, welchen Platz ein Unternehmen mit seinen einzelnen Produkten einnimmt.

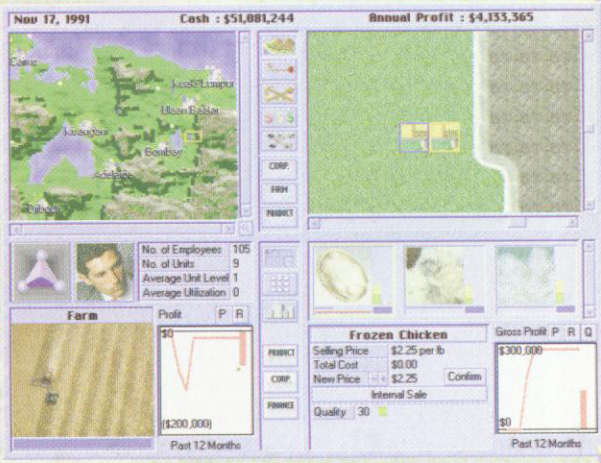
Diese Informationen sind für die Entwicklung eigener Strategien wichtig! Wenn ein Konkurrent in der Autoproduktion den ersten Platz belegt, ist er nur durch den massiven Einsatz von Kapital von diesem Platz zu verdrängen. Ihr müßt eigene Fabriken bauen, die Autoproduktion aufnehmen und dann die Autos in Euren eigenen Warenhäusern verkaufen. Um einen vernünftigen Marktanteil zu bekommen, solltet Ihr die Wagen deutlich unter den Preisen der Konkurrenz anbieten und jede Menge Geld für die Werbung in verschiedenen Medien ausgeben. Hierbei ist zu beachten, daß Ihr über genügend Bares verfügen müßt bzw. daß die anderen Bereiche der eigenen Firma genug Gewinn abwerfen sollten.

Wenn das Unternehmen irgendwann in die Gewinnzone kommt, könnt Ihr einen Manager einstellen, der Euch die Kleinarbeit abnimmt. Da es sich hier um hochqualifizierte Wirtschaftsfachleute handelt, liegen die Jahresgehälter in derart astronomischen Höhen, daß Ihr über einen solchen Anstellungsvertrag genau nachdenken solltet. Die 20 Millionen, die so ein Typ abkassiert, müssen zum einen erst einmal verdient werden, und zum anderen findet man eigentlich immer eine bessere Verwendungsmöglichkeit für das Geld.

Bei kontinuierlichem Wachstum der Firma kommt es schnell dazu, daß man glaubt, die Übersicht zu verlieren. Nur nicht bange machen lassen! In solchen Fällen solltet Ihr die Spielgeschwindigkeit auf die langsamste Stufe einstellen, damit Ihr Euch in aller Ruhe einen Überblick über die Gesamtsituation Eures Unternehmens verschaffen könnt.

Wie bei den meisten Spielen dieser Art hängt nicht alles nur vom Glück ab. Ihr braucht schon etwas Kombinationsgabe, um die komplexen Zusammenhänge des Wirtschaftsgeschehens zu erkennen. Aber es stehen genügend fertige Szenarien mit unterschiedlichen Schwierigkeitsgraden zur Verfügung. ❑

Peter-Michael Krojna/ Heiner Stiller



Mit neuen, qualitativ hochwertigen Produkten habt Ihr am Markt die Nase vorn

Colony Wars 2492

Materialschlacht

„Colony Wars" 2492 ist ein relativ neues Strategiespiel mit Science-fiction-Thema, das sich weit ab von den Kriegsszenarios der anderen Strategien bewegt. Thema und Aufmachung bieten nicht nur alten Strategiehasen Futter, sondern auch denjenigen, die sich das erste Mal mit diesem Genre beschäftigen möchten. Und für die gibt's ein paar Tips.

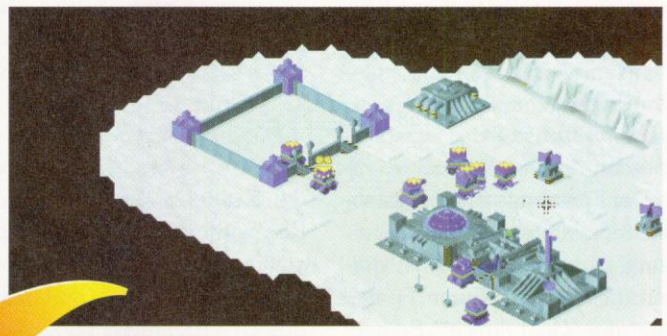
Das Thema von Colony Wars 2492 dreht sich um eine Bergbaukolonie auf dem entfernten Planeten „Ansgar-15". Dort will die UNO neue Ressourcen erschließen, gegnerische Kräfte haben jedoch ebenfalls Basisstationen eingerichtet, um die Bemühungen der UNO zu behindern und die eigenen Basisstationen zu zerstören.

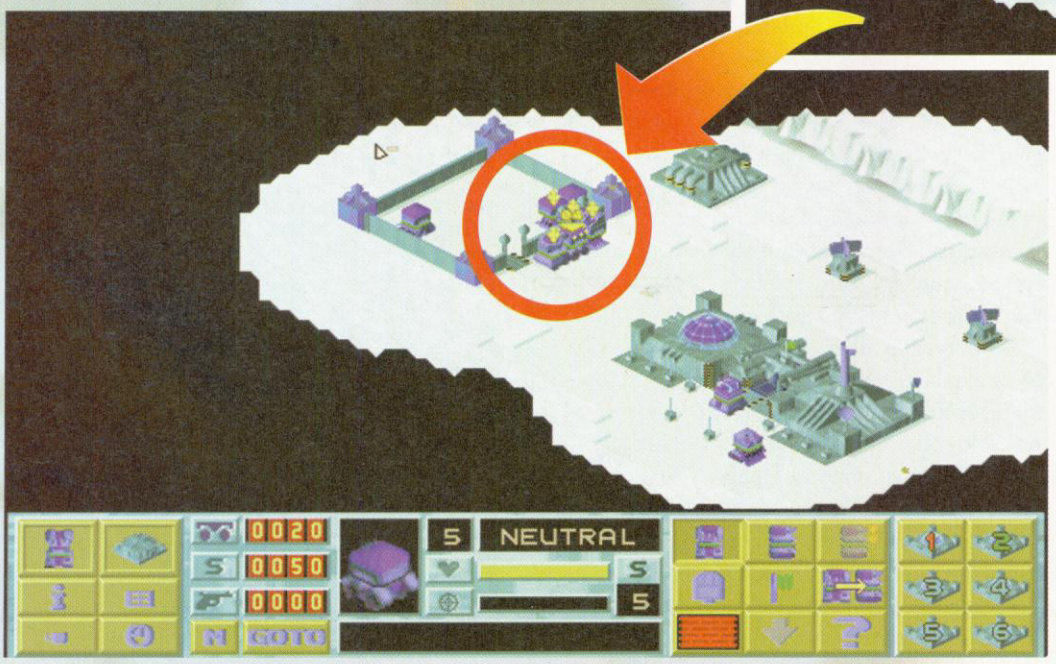
Jede Mission in *Colony Wars 2492* beginnt mit der Übersicht über die eigene Basisstation. Diese, durch eine grüne Fahne und ein blaues Energiefeld über der Kuppel gekennzeichnet, ist das Herz aller Aktionen. Hier werden die benötigten Roboter zusammengesetzt und auf die Oberfläche gebracht. Während die im Spiel vorhandenen Übungsmissionen den Spieler noch weitestgehend unbehelligt lassen, sind die ersten Missionen gleich mit Gegnern besetzt. Bevor man allerdings in „Action-Manier" vorwärts stürzt und die armen Roboter verheizt, die ja nun auch nichts für das von Menschen produzierte Gerangel können, sollte man erst einmal logisch an die Sache herangehen.

Roboter für den Hausgebrauch

Meistens stehen die mechanischen Gesellen um die Basisstation herum, ohne einer sinnvollen Tätigkeit nachzugehen. Da die jeweilige Missionsbeschreibung klar das Ziel definiert, läßt sich schon von vornherein festlegen, welchen Robotertyp man am schnellsten benötigt. Da der Spieler die Roboter in der Basis selbst zusammenbauen kann, meistens aber die benötigten Bauteileinheiten knapp sind, gibt es nur eine Möglichkeit: Man sucht sich ein paar der unwichtigsten Blechkameraden aus, lotst sie in die Basis und nimmt sie auseinander (im Spiel wird das „Recycling" genannt).

Die Vorgehensweise ist einfach: Roboter mit der Maus anklicken, als Ziel die Basis anwählen; sobald der Roboter auf dem Basiseingang steht, die Fahne anklicken, so daß man sich in der Basis befindet. Beim Auseinandernehmen des Roboters werden die Bauteile dem Fundus gutgeschrieben. Auf diese Weise bekommt man etwas mehr Spielraum bei den Bauteileinheiten und kann bessere Waffen-, Spezial- und Transporteinheiten einbauen,





In einigen Missionen findet man sehr leicht ein Lager mit noch unbenutzten Robotern. Durch die „Lasso-Funktion" der Maus lassen sich diese an einen der eigenen Roboter binden und zur eigenen Station führen

tim Weltraum

wenn auch nur in begrenzter Zahl.

Wichtig ist allerdings eines: Nicht jede Mission fängt friedlich und ruhig an. Einige Szenen beginnen gleich nach dem Start mit einem Überfall durch gegnerische Einheiten. Dabei sind die „Kamikaze" die problematischsten, denn sie zerstören alles, was um sie herum ist. Also sollte sichergestellt sein, daß eine ausreichende Absicherung der Basis vorgenommen wird: entweder durch freie Einheiten, die irgendwo in der Nähe herumstehen und durch die „Lasso-Funktion" an einen Hauptroboter gebunden werden, oder durch Bauen eines Bauroboters, der Wälle erzeugt.

Das Hauptaugenmerk muß jedoch auf dem gezielten Bau von Robotern liegen. Ausreichende Bewaffnung ist Voraussetzung, damit man sie dann zur Erkundung der näheren Umgebung losschicken kann. Dabei sollte man möglichst nicht gleich in die Richtung laufen, in der sich das Ungemach zusammenbraut.

Die Entdeckung weiterer unbenutzter Fabriken, die meist im näheren Umfeld zu finden sind, ist von großer Wichtigkeit. Das Besetzen der Fabriken und eine Aufstockung der Produktion auf volle Kapazität ist dann sinnvoll, wenn die eigene Lage durch Übergriffe fremder Einheiten kritisch ist und man selbst für Roboternachschub sorgen muß. Dann ist es auch ratsam, die Suche nach der Angarium-Mine zu intensivieren, schließlich ist nur durch dauerhaften Nachschub des Rohstoffes an die produzierenden Fabriken eine Zulieferung weiterer Roboterelemente möglich.

Kurz gesagt, muß jede Mission mit Umsicht gestartet werden. Die Roboter mit Bewaffnung als wichtigstem Element, passendem Fahrwerk und Spezialgerät, die Fabriken als Hersteller neuer Bauelemente und die Mine als Lieferant für Angarium – das sind die drei Sicherheitspfeiler. Sind diese Punkte einigermaßen gelöst, kann man sich langsam an die Eroberung der gegnerischen Basisstationen begeben.

Nichts hält ewig

Ein wichtiger Aspekt, den man nicht aus den Augen verlieren sollte, ist die Tatsache, daß Beschädigungen die Roboter nicht mehr richtig reagieren lassen. Wer sich bei seinen Missionen auf ein paar Erkundungsroboter verläßt und eventuelle „Angarium-Züge" (transportieren das Angarium von der Mine zu den Fabriken) einfach hin- und hergondeln läßt, der darf sich nicht wundern, wenn irgendwann der wichtige Rohstoff ausbleibt, weil die Züge als schrottreife Metallhügel in der Gegend stehen oder durch Fehlfunktionen die eigene Basis in Gefahr bringen. Deshalb sollte – sobald die Produktion einigermaßen läuft – ein gewisses Kontingent an Reparaturrobotern gebaut werden.

Roboter mit Fehlfunktionen lassen sich kurzfristig reparieren, wenn die Reparatureinheiten schnell greifbar sind. Da die Basis über acht Stellplätze verfügt, sollte man einige der Reparatureinheiten dort lagern und nicht alle in die rauhe Natur schicken, denn auch Reparaturroboter sind nicht unzerstörbar. Auch wenn sich bei *Colony Wars 2492* vieles vorausplanen läßt – sonst wäre es kein Strategiespiel –, kann es unter Umständen doch durch „gemeine Glücksfälle" dazu kommen, daß ausgerechnet der taktisch genial plazierte Reparaturroboter durch einen Gegner zerstört wird, während der Spieler fröhlich 200 Pixel weiter nördlich nach neuen Opfern sucht.

Mit diesen Einstiegshilfen sollte es möglich sein, die Missionen zu einem glücklichen Ende zu führen. Allerdings übernehmen wir dafür keine Garantie – schon gar nicht bei heranfliegenden Kamikazes ... ❑

Jürgen Borngießer/ Heiner Stiller

Im Lager der Basis sollte man nach Möglichkeit einige Spezialtypen auf Vorrat haben

In der Basis stehen dann genug Einheiten zum Demontieren zur Verfügung (hier die noch nicht eingedeutschte Version), deren Bauteile sich zu neuen und eher benötigten Robotern zusammenfügen lassen

Command & Conquer

Herr der Sandsäcke

Der Verkaufsschlager des letzten Weihnachtsfestes war mit Fug und Recht Command&Conquer. Dieses Strategiespiel hat – trotz des kriegerischen Hintergrunds – wegen der komplexen Aufgaben und der in den höheren Levels recht heftigen Anforderungen an die Spieler den Spielemarkt regelrecht überrollt.

Mit seiner facettenreichen Darstellung spricht Command&Conquer nahezu alle Spieler an: Action-Begeisterte, Strategietüftler, Grafikfans, Multiuser-Freaks. Das Game ist nicht gerade leicht, zumindest nicht mehr ab etwa Level 4 oder 5 der beiden Allianzen. Bis dahin kann man sich in der Regel noch recht leicht vorkämpfen, ohne sich auf fremde Hilfe verlassen zu müssen. Doch ab hier kann man sich schon glücklich schätzen, nicht innerhalb kurzer Zeit vom Computer in Grund und Boden geschossen zu werden. Nur wer schon ausreichend Erfahrung mit dem Computergegner und dessen Strategien hat, wird bestehen können ...

An dieser Stelle habt Ihr nun zwei Möglichkeiten: Entweder verlaßt Ihr Euch auf fertige Lösungen, anhand derer Ihr Euch durch alle Levels schleichen könnt, oder aber Ihr eignet Euch ein paar Strategien an, die die Mühe erleichtern, aber nicht den Spielspaß verderben. Für den letzteren Weg sind im folgenden Tips und Tricks rund um Command&Conquer aufgeführt, durch deren Nutzung Ihr an Treffsicherheit gewinnen könnt.

Kanonenfutter

Auch wenn die Fußtruppen mit am anfälligsten sind, sind sie für ein erfolgreiches Spiel unerläßlich. Entsprechend der Art der Truppen sind ihre Einsatzgebiete mehr oder weniger spezialisiert. So nützen Euch die normalen Schützen am ehesten, um gegnerische Fußtruppen zu erledigen (Panzer oder Raketenwerfer haben damit meist ihre Probleme!). Grenadiere sind perfekt, um größere Fahrzeuge oder Kanonentürme zu erledigen (einen einzelnen NOD-Turm könnt Ihr meist mit vier bis fünf Grenadieren zerstören, wobei höchstens einer verlorengeht). Bazooka-Truppen sind für die Bewachung geeignet, da sie Fahrzeuge auf größere Entfernung beschießen können. Auch gegen Gebäude und fliegende Gegner haben sie gute Chancen.

Um große Mengen von Fußtruppen aufzuhalten, eignet sich auf Seiten von NOD ein Flammenwerfer. Dabei solltet Ihr mehrere Werfer aufstellen, aber darauf achten, daß möglichst keine eigenen Einheiten in der unmittelbaren Umgebung sind, da die Träger der Flammenwerfer bei der eigenen Vernichtung ziemlich effektiv explodieren und dabei Freund und Feind beschädigen.

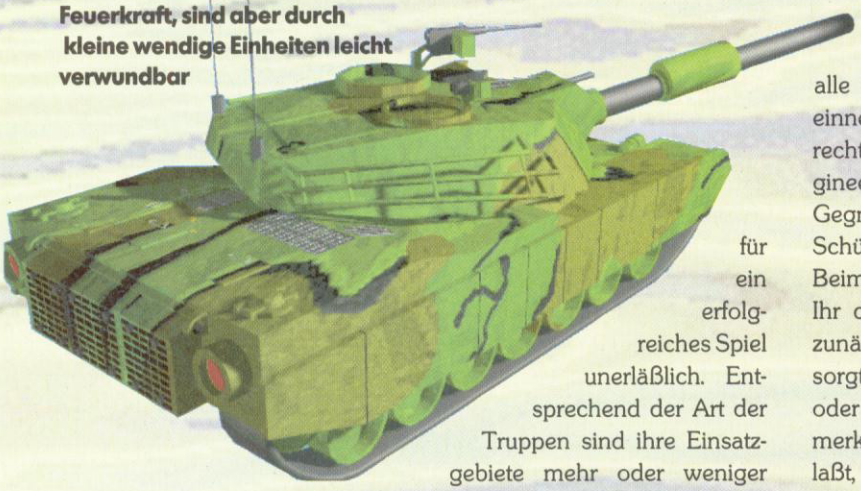
Die für den Spielverlauf entscheidenden Bots dürften bei den meisten Missionen die Engineer-Bots sein. Mit ihnen könnt Ihr fast alle gegnerischen Gebäude einnehmen. Dafür sind sie aber recht teuer und anfällig. Ein Engineer kann von nahezu jedem Gegner mit einem oder zwei Schüssen vernichtet werden. Beim Einsatz dieser Bots solltet Ihr daher darauf achten, daß zunächst für Ablenkung gesorgt wird, indem Ihr Panzer oder andere Einheiten die Aufmerksamkeit auf sich ziehen laßt, während die Engineers entweder zu Fuß – oder noch besser, in einem kleinen Transporter – zum Zielort gebracht werden.

Bei den mobilen Einheiten gilt eine ähnliche Definition wie bei den Bots. Nahezu alle Einheiten sind für ein paar Einsatzbereiche gut oder optimal geeignet. In anderen Bereiche sind sie jedoch sehr anfällig, so daß keine Mindesthaltbarkeit für ein Vehikel angegeben werden kann. Die leichten Einheiten stellen mit ihrer hohen Wendigkeit und Geschwindigkeit eine ideale Unterstützungsmacht dar, um die langsamen Panzer gegen Bots zu verteidigen oder unbekannte Regionen zu erkunden. Andere sorgen mit großer Reichweite oder starker Panzerung dafür, daß Ihr beim Angriff auf feindliche Basen nicht mit zu hohen Verlusten rechnen müßt.

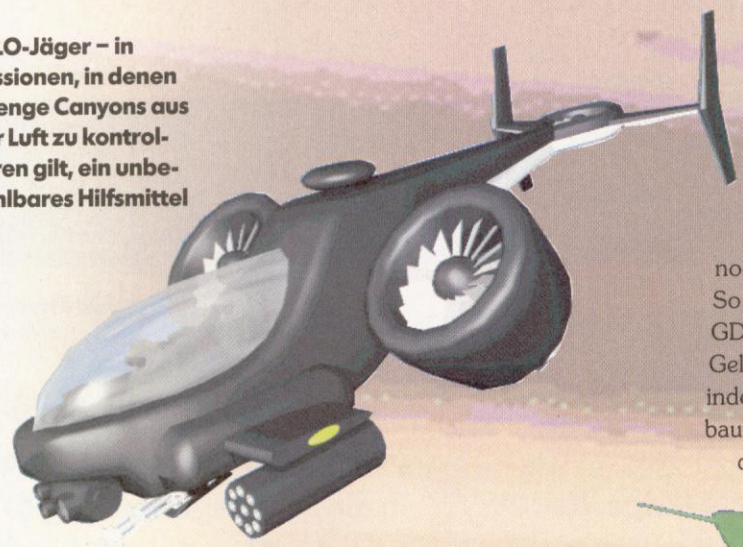
Fest gemauert in der Erden

Bei der Wahl der verfügbaren Gebäude ist an sich nicht viel zu bedenken. Die Reihenfolge, in der Ihr Gebäude aufbauen solltet, führt vom Bauhof zu einem Kraftwerk und über die Tiberiumraffinerie bis hin zu einem Armee Camp/„Faust von Nod" oder einer Fahrzeugfabrik. Spätestens ab diesem Stadium ist das weitere Vorgehen abhängig von der jeweiligen Mission.

Dennoch solltet Ihr recht bald eine Radarstation errichten, um somit frühzeitig vor gegnerischen Angriffen gewarnt zu werden. In dem Zusammenhang solltet Ihr aber immer auf die Stromversorgung achten. Gerade Radar oder Obelisken sind Bauwerke, die von unzureichender



Alle Einheiten haben ihre Vor- und Nachteile, so haben Panzer zwar eine durchschlagende Feuerkraft, sind aber durch kleine wendige Einheiten leicht verwundbar



VTLO-Jäger – in Missionen, in denen es enge Canyons aus der Luft zu kontrollieren gilt, ein unbezahlbares Hilfsmittel

Stromversorgung am stärksten betroffen sind, da sie komplett ausfallen und damit die eigene Basis gefährden können. Beim Bauen ist außerdem zu bedenken, daß zwei einfache Kraftwerke die gleiche Kraft liefern wie ein starkes Kraftwerk, aber 100 Einheiten billiger sind. Außerdem ist die Gefahr eines Ausfalls bei zwei kleinen Kraftwerken weniger groß, als wenn ein großes Kraftwerk vernichtet wird. Daher solltet Ihr bei genügend Platz zum Bauen eher auf die kleineren, billigeren Kraftwerke zurückgreifen.

Tricks und vermeidbare Fehler

In Command&Conquer gibt (oder gab) es einige kleinere Fehler, die man – zumindest beim Spiel gegen den Rechner – ausnutzen kann. Der wohl am effektivsten nutzbare Fehler ist dabei die Möglichkeit, eigene Gebäude an beliebigen Stellen der Karte zu plazieren. Um das zu tun, braucht Ihr zunächst eine Radarstation, und Ihr müßt das gewünschte Baugebiet erforscht haben. Nun kann ein Bauwerk produziert werden (vom Sandsack bis zum Obelisk). Ist es fertig, wählt Ihr eine beliebige eigene Einheit aus. Danach sollte das neue Bauwerk am rechten Bildrand so plaziert werden, daß es nicht neu belegt werden kann, weil der Bauplatz schon dem Spieler gehört. Nachdem C&C meldet, daß das der Fall ist, begebt Ihr Euch – ohne andere Positionen im linken Bereich mit der Maus zu berühren – in die Karte. Dort könnt Ihr nun einen beliebigen freien Bauplatz aussuchen.

Während dieser Fehler in der Version 1.19 bzw. 1.20 (Deutsch) behoben wurde, gibt es noch andere „legale" Tricks. So könnt Ihr zum Beispiel als GDI drei Soldaten für 250 Geldeinheiten produzieren, indem Ihr einen Wachturm baut (kostet 500 Einheiten), diesen aufstellt und wieder verkauft (bringt 250 Einheiten); übrig bleiben drei Soldaten. Gegen die Angriffe des Computers schützt Ihr Euch am besten durch Sandsäcke, da die Computer-KI (Künstliche Intelligenz) nicht in der Lage ist, dieses Hindernis zu beseitigen. Seid Ihr erst einmal in die Nähe einer Basis gelangt und habt eines der gegnerischen Gebäude eingenommen – oder eine Sandsack-Kette bis dorthin gelegt –, könnt Ihr auf diese Weise ziemlich effektvoll den Eingang verbauen und so für Nachschubprobleme sorgen.

Sorgt für Unterstützung aus der Luft: der schwere Bomber

Eine weitere unschöne Eigenheit des Computers ist es, zerstörte Gebäude meist schnell wieder aufzubauen. Das tut er aber nur an der ursprünglichen Stelle. Ist diese belegt (entweder durch Krater wegen Bombardierung oder durch fremde Einheiten/Bauwerke), so wird er nicht versuchen, das Gebäude in der Nähe zu bauen. Das könnt Ihr durch Abstellen eines Soldaten oder Fahrzeugs an der Stelle erreichen.

Als NOD habt Ihr die Möglichkeit, zivile Einrichtungen zu zerstören, auch wenn dies nicht unbedingt das primäre Ziel ist. Dennoch solltet Ihr diese unmoralische Tat begehen, da in einigen Häusern Geldtruhen zu finden sind (wie auch an der einen oder anderen Stelle im Spielfeld).

Zu guter Letzt noch ein Tip, wie Ihr in Notzeiten zu Geld kommen könnt: Um unnötige Fahrzeuge oder Bots verkaufen zu können (was an sich nicht geht), könnt Ihr wie folgt vorgehen: Bewegt das Objekt so dicht wie möglich an ein Gebäude heran. Danach wählt die Verkaufsoption, und bewegt die Maus vom Gebäude zum Fahrzeug oder Bot. Irgendwann dreht sich das Dollar-Zeichen noch, während schon die Bezeichnung des beweglichen Objekts erscheint. Nun könnt Ihr mit 50 Prozent Verlust verkaufen. ❑

Vera Brinkmann/ Heiner Stiller

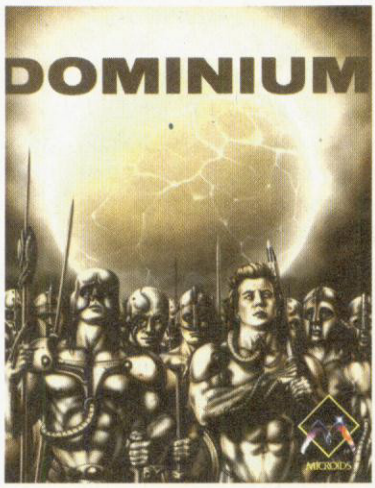
Keine so durchschlagende Feuerkraft wie ein Panzer, aber dafür schneller und wendiger: der Panzerwagen

DOMINIUM

von Microïds

Die Menschheit hat den Sprung durch die unwirtliche Leere des Alls zu anderen Planeten geschafft. Weite Teile der Galaxis wurden besiedelt. Die Sphäre des besiedelten Raumes wurde riesig, und eine Reise zu ihren Grenzen dauerte lange. Recht und Ordnung waren die ersten Errungenschaften der Zivilisation, die in den Randgebieten der Galaxis auf der Strecke blieben. Skrupellose Kriegsherren fielen in die abgelegenen Regionen ein. Eine der nächsten Welten, auf die es die Eroberer abgesehen hatten, war DOMINIUM ...

Überall im Universum entsprechen raumfahrende Völker dem Gesetz der Milchstraße, das eingeführt wurde, um den ständigen Konflikten abzuhelfen. Der Einsatz von Waffen wurde streng geregelt. Theoretisch besteht nur noch eine einzige Streitkraft, die unter der Schutzherrschaft des Hohen Rates der Galaxis steht. Ihr obliegt die Aufrechterhaltung der Ordnung. In den fernsten Tiefen des Alls, dort wo das Unbekannte und das Nichts beginnen, kümmert sich keiner um die Bestimmungen der Charta: Die Sicherheitstruppen verfügen am Rand der Galaxie über keine Basen und können erst nach einer langen Reise eingreifen, wenn es oft schon zu spät ist.



Als Offizier der Sicherheitstruppen wurdet Ihr soeben als Berater in eines dieser entfernten Systeme, Dominium, geschickt. Dieser Bund von sieben Planeten braucht eine offizielle Stellungnahme, um Abwehrtruppen für eventuelle Notfälle zusammenstellen zu können.

Während Eurer Reise nach Dominium hat die Bedrohung an Realität gewonnen. An Vorbereitungen ist nicht mehr zu denken, die Lage der Bewohner hat sich verschlimmert: Die kraalischen Armeen starten ihre Offensive.

An der Spitze einer Abenteurertruppe müßt Ihr die Verteidigung von Dominium planen, die Einheiten zusammenstellen, die den Feind zurückstoßen oder sogar zum Gegenangriff übergehen können ...

Gewinnt das Vertrauen Eurer Vorgesetzten, dann wird es Euch vielleicht gelingen, die Festungen von Dominium erfolgreich gegen den Feind zu verteidigen.

Starten des Spiels

Sobald die Installation abgeschlossen ist, kann das Spiel in dem Unterverzeichnis, in das es installiert wurde, gestartet werden. Wechselt mit CD DOMINIUM (bzw. dem von Euch gewählten Verzeichnisnamen anstelle von „DOMINIUM") in den betreffenden Ordner. Dann gebt DOMINIUM ein, und bestätigt mit <Eingabe>.

Die Spielregeln

Die Menüanzeige: Hier verfügt Ihr über folgende Optionen:

A Auswahl der Betriebsweise (ein oder zwei Spieler). Beim Zweispielermodus muß angegeben werden, ob über ein Nullmodem-Kabel oder mit Hilfe von zwei Modems gespielt werden soll.

B Weiterspielen. Ihr erhaltet Zugriff auf das Lademenü (siehe Abschnitt *Abspeichern und Laden*).

C Einstellen des Schwierigkeitsniveaus. 10.000 Spielkonfigurationen sind dank der Stellarzahlen möglich, die jetzt erscheinen. Je höher die Stellarzahl, desto schwieriger wird das Spiel.

Die erste Zahl entspricht der Geschwindigkeit und der Brutalität der Reaktionen des Barons.

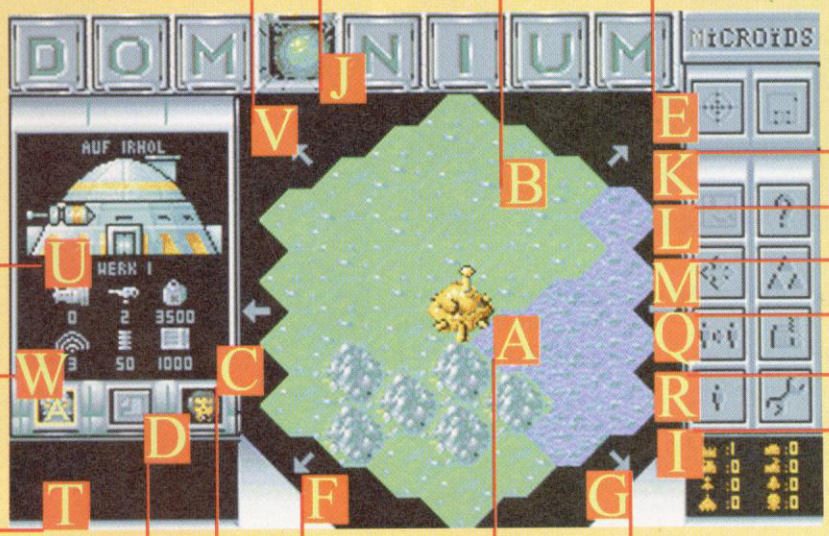
Die zweite Zahl stellt das Charisma des Barons dar. Das entspricht der hypnotischen Anziehungskraft, die von diesem Individuum ausgeht. Je höher der Anziehungsfaktor, desto mehr sind die Bewohner von Dominium bereit, ihm zu folgen. Das drückt sich in gesteigerter Unterstützung auf Industrieebene und mehr militärischer Hilfe durch die Einwohner gegenüber den Kraaliern aus.

Der dritte Parameter regelt Euer eigenes Charisma. Je höher er eingestellt wird, desto günstiger ist die Einstellung der Dominier Euch gegenüber, desto stärker ergreifen sie für Euch Partei und stoßen zu Euren Partisanen.

Der letzte Parameter regelt den Glücksfaktor.

Starten einer Partie: Ermöglicht das Starten einer Partie nach Vorgabe der Parameter.

Die Spiel-Bildschirmanzeige



H: Pause und Zugriff zu den Spieloptionen Laden bzw. Abspeichern

N: Befehlssymbol für Kampfaufstellung

O: Befehlssymbol für Transfers zwischen Einheiten

P: Befehlssymbol für Bau

S: Cursor für den Zugriff zu nachstehenden Funktionen

Beschreibung der aktiven Einheit

Kenndaten der aktiven Einheit

Meldungs-Anzeigezone

Zugriff zur Datenbank hinsichtlich der zuletzt erhaltenen Meldungen

Umschalter manuelles/automatisches Zielen

Abflugsteuerung (nur für Raumschiffe)

Aktive Einheit

Landesteuerung (nur für Raumschiffe)

Scrollschalter des Bildschirms

Kontrollanzeige der identifizierten Planeten

Visoskop – Ansicht eines Teils eines auf Eure Einheiten zentrierten Planeten

Aktivieren des Radars

Befehlssymbol für den Zugriff zur Planetenkarte

Befehlssymbol für die Liste der Einheiten

Befehlssymbol für „Set Move", Definition der Ortswechsel

Befehlssymbol für das Einstellen von Personal

Befehlssymbol für Reparaturen

Inventar Eurer Einheit auf dem betroffenen Planeten

Der Spielbildschirm

Kartenfenster: In diesem Fenster werden Eure Einheiten und die feindlichen Einheiten angezeigt.

Visoskop: Nur ein Teil des Planeten erscheint in diesem Fenster. Will man eine andere Gegend sehen, klickt man an den Rändern des Visoskops, um den sichtbaren Ausschnitt zu scrollen.

Beschreibungsfenster der Einheiten: Eine Nahaufnahme der aktiven Einheit wird mit ihren Kenndaten angezeigt. In diesem Abschnitt des Raumschiffs kann man das Aggressivitätsniveau dieser Einheit angeben. Man muß nur auf die Waffen der Einheit klicken.

Unter der Abbildung des Raumschiffs stehen Hinweise über seine Kenndaten. Es gibt zwei Datenarten – technische Besonderheiten der Maschine (Geschwindigkeit, Gewicht usw.) und Materialmengen, die mit einer anderen Einheit ausgetauscht werden können (Gold, Energie, Personal). Man muß nur an dieser Stelle klicken, um die erste oder zweite Art von Kenndaten anzuzeigen.

Dieser Abschnitt der Schalttafel dient auch als Bildschirm für die Transfers und Kommunikationen über Gegensprechanlage. Im letzteren Fall erscheint anstelle der Abbildung der Einheit der Gesprächspartner.

Anzeige der Meldungen: Eure Einheiten verständigen sich mit Euch über Anzeigen, so daß Ihr über Vorstöße auf dem Gelände, über den Stand der Mission und über eventuell auftretende Probleme auf dem laufenden gehalten werdet. Während Krisensituationen können die Meldungen sehr schnell nacheinander eintreffen. Wenn man die zuletzt eingegangenen Meldungen sehen will, betätigt man die Taste „Review Previous Messages".

Vorhergehende Meldungen: Die Taste „Vorhergehende Meldungen" ermöglicht es, die letzten von Euren Einheiten gesendeten Meldungen nachzusehen, die bis jetzt nicht verarbeitet werden konnten.

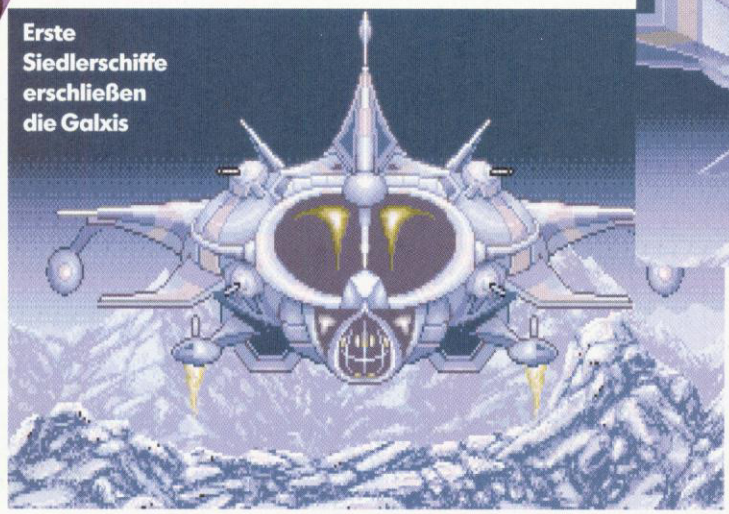
Radaransicht/Landschaftsansicht: Über die Radaransicht können die gegnerischen Einheiten besser geortet werden. Die Reichweite des Radars hängt vom Radarmodell ab, mit dem Ihr Eure Einheiten versehen habt. Einheiten, die in Wäldern oder Städten, im Gebirge oder auf Asteroiden eingerichtet sind, werden vom Radar nicht erfaßt. Das ist nicht der Fall, wenn sie in der Landschaftsbetriebsweise neben der aktiven Einheit liegen.

Abflug/Landen: Die Tasten sind nur zugänglich, wenn es sich beim aktiven Gerät um ein Raumschiff handelt.

Zugangsklappe zu den lebenswichtigen Funktionen: Durch Aktivieren dieses Schalthebels erhaltet Ihr Zugriff auf eine andere Anzeige und die Funktionen Abspeichern/Laden, Spielende. Dieser Befehl ermöglicht es auch, das Spiel auf Pause zu stellen und die Soundeffekte ein- und auszuschalten. Die Pause gilt ab der Aktivierung der Klappe.

Inventar Eurer Einheiten: Für jeden Planeten wird die Anzahl Eurer aktiven Gerätschaften angezeigt.

Planeten-Kontrollanzeigen: Diese acht Anzeigen ermöglichen den Zugriff auf die anderen angegebenen Planeten, auf denen Ihr über Einheiten verfügt. Kennt Ihr diese Planeten nicht, bleiben die Kontrollbildschirme trostlos leer. Der letzte Bildschirm ermöglicht den Zugang zum All, sobald



Erste Siedlerschiffe erschließen die Galxis

Nur mit Schutzanzügen können die lebensfeindlichen Welten betreten werden

Terra-Generatoren wandeln unwirtliche Welten in Paradiese um

Eure Schiffe die Umlaufbahn des Ursprungsplaneten verlassen haben.

Befehlssymbole: Diese Symbole ermöglichen es, Befehle an Eure Einheiten weiterzuleiten, Fahrzeug-Bauprogramme zu beginnen, Truppen zu versetzen, eine spezifische Gegend anzuzeigen usw. Die Befehle sind im nachfolgenden Kapitel einzeln beschrieben.

Mit dem Cursor kann aus den nachstehend abgebildeten Optionen ausgewählt werden. Dazu rollt Ihr den Cursor auf den gewünschten Befehl/die gewünschte Einheit. Bei PCs ohne Maus kann man den Cursor mit den Pfeiltasten bewegen. Die Leertaste ersetzt den linken Knopf der Maus und die Eingabetaste den rechten Mausknopf.

Befehle an die Einheiten

Die Symbole rechts am Spielbildschirm zeigen das Kommunikationsmittel und das Mittel zur Befehlserteilung für Eure Einheiten an.

Karten: Eine Anzeige in großem/mittlerem Maßstab ermöglicht ein globaleres Herangehen an die Situation. Zwei Kartenebenen können eingeblendet werden (siehe nachstehende Seite). Durch Klicken auf der linken Karte erhaltet Ihr im rechten Fenster eine Vergrößerung der Gegend. Eure Einheiten und die feindlichen Einheiten, die bereits gesichtet wurden, sind dargestellt. Um die Identität einer Einheit zu erfahren, braucht man nur darauf zu klicken. Sie wird dadurch zur aktiven Einheit und gelangt in die Mitte der angezeigten Zone.

Bau von Einheiten: Dominium verfügt über ein gewisses industrielles Potential, das aber noch nie zu militärischen Zwecken eingesetzt wurde. Mit Eurer Hilfe konnten die Ingenieure Montagestraßen zur Produktion von Panzern, Jägern oder Stellarkreuzern einrichten. Leider läuft die Produktion noch nicht serienmäßig, und Ihr müßt die Kenndaten jeder herzustellenden Einheit genau angeben.

Transfers: Dieser Befehl ermöglicht den Transfer von Personal, Energie oder Fonds zwischen zwei nebeneinanderliegenden Einheiten. Der Transfer erfolgt von der aktiven Einheit zu einer Einheit in ihrer Nähe. Klickt auf die Einheit, die den Transfer erhalten soll, und gebt anhand der drei Meßstäbe die Mengen an, die von einer Einheit auf die andere übertragen werden soll. Der Austausch kann alle oder einen Teil der drei Parameter betreffen. Zum Bestätigen des Austauschs klickt auf OK. Zum Annullieren des Austauschs klickt auf CANCEL. (Tip: Vermeidet es, eine Spendereinheit bei einem Transfer völlig zu entleeren. Ein Fahrzeug ohne Personal kann nicht mehr fliegen, außer wenn es an Bord eines Transportfahrzeugs verladen wird.

Einstellen: Der Personalbedarf für den Betrieb der Werke oder für die dominischen Truppen macht zahlreiche Personaleinstellungen erforderlich. Zum Einstellen von Personal muß man ein Fahrzeug zu einer Stadt bringen und auf den Befehl Einstellen klicken. Auch wenn die Liebe der Bewohner zum Vaterland in diesen schweren Zeiten nicht in Frage gestellt ist, müßt Ihr ein Minimum an Besoldung vorschlagen. Das unterstützt die Moral der Truppen. Die Kosten betragen eine Währungseinheit für zwei eingestellte Personen. Mit dem Maßstab müßt Ihr auch die Anzahl neu einzustellender Personen angeben.

Liste der Einheiten: Mit diesem Befehl erhaltet Ihr nicht nur die Liste aller Eurer Einheiten und ihre Lage im Planetensystem, sondern Ihr könnt auch die aktive Einheit wechseln. Wenn Ihr auf eine der aufgelisteten Einheiten klickt, kehrt Ihr auf die Ebene der Kontrolltabelle zurück, wobei die gewählte Einheit in der Anzeigenmitte steht. Um zur Anzeigebetriebsweise zurückzukehren, ohne die Einheit zu wechseln, klickt Ihr auf DONE.

Wenn die Referenzen Eurer Einheiten nicht alle auf dem Bildschirm Platz haben, erhaltet Ihr Zugriff auf die anderen Einheiten, indem Ihr mit dem rechten Knopf auf eine der acht angezeigten Einheiten klickt. Die gewählte wird dann zur ersten Einheit der nächsten Liste. Wenn Ihr auf eine Einheit der Liste klickt,

Der Ahnherr des Rats erteilt einen wichtigen Auftrag

TRONIC
Media World

http://www.tronic.de

Die Einstiegsadresse im Internet!

Tägliches Update

So könnte auch

Ihre Werbung

im Internet aussehen!

Sprechen Sie mit uns!

☎ 0 56 51/929 - 0

TRONIC Media World
TRONIC-Verlag GmbH & Co. KG
Postfach 1870 • 37258 Eschwege
Hessenring 32 • 37269 Eschwege
http://www.tronic.de
e-mail: info@tronic.de

kehrt Ihr zur Anzeigebetriebsweise zurück. Die dargestellte Landschaft ist dann die, in der sich die von Euch eben angegebene Einheit befindet, die zur aktiven Einheit wurde.

Für Einheiten, die transportiert werden, gibt die Liste an, auf welchem Fahrzeug sie mitgeführt werden. Bei den Transportfahrzeugen muß man mit dem rechten Knopf klicken, um ihren Inhalt unten auf dem Bildschirm angezeigt zu bekommen. Man kann die Einheiten nach den Planeten sortieren, auf denen sie stationiert sind. Dazu klickt man mit dem rechten Knopf auf das Bild eines der Planeten.

Ortswechsel einer aktiven Einheit: Sobald eine Einheit hergestellt ist, ist sie für einen Ortswechsel bereit. Dazu klickt man auf das Symbol „Set Move". Die Einheitsanzeige beginnt zu blinken. Mit dem Cursor muß man jetzt die Bahn des Gefährts angeben. Die Bahn besteht aus einer Aufeinanderfolge von Ortswechseln. Klickt mit dem linken Knopf auf das erste Feld, auf das Ihr Euch begeben wollt. Eine Linie erscheint zwischen der Ausgangsposition und diesem Feld. Bringt dann den Cursor auf das nächste Feld, auf das die Einheit gelangen muß, und klickt mit dem linken Knopf usw. Jeder einzelne Ortswechsel kann ausschließlich eine Gerade sein. Um eine Ortswechseldefinition abzuschließen, klickt auf den rechten Knopf. Solange sich die Bewegung im Definitionsstadium befindet, blinkt das Symbol „Set Move".

Solltet Ihr beim Ortswechsel außerhalb der dargestellten Zone landen, könnt Ihr den sichtbaren Teil des Geländes mit den Pfeiltasten verstellen. Sollte Euch beim Einstellen des Kurses ein Fehler unterlaufen, braucht Ihr nur mit dem linken Knopf auf das letzte vorgegebene Feld zu klicken. Ortswechsel mit mehr als acht Etappen sind nicht möglich. Wenn eine Bewegung für eine Einheit abgeschlossen ist, verstellt sie sich automatisch in Übereinstimmung mit dem vorausbestimmten Weg. Achtung: Verursacht keinen Zusammenstoß Eurer Einheiten auf einem Berg oder an einem Ufer! Wenn die geplanten Ortswechsel von zwei Einheiten der gleichen Partei sie gleichzeitig auf ein Feld bringen, hat die Einheit mit der niedrigeren Identifikationsnummer den Vorrang. Zum Anzeigen einer eben ablaufenden Bewegung klickt mit dem rechten Knopf auf das Symbol „Set Move". Dann klickt wieder mit dem rechten Knopf, um die Betriebsweise zu verlassen.

Zum Ändern einer bereits gestarteten Bewegung braucht Ihr nur auf „Set Move" zu klicken und den neuen Wegverlauf anzugeben. Um eine Einheit in ihrer Bewegung anzuhalten, klickt auf Set Move und gebt keine andere Bewegung an. Danach müßt Ihr mit dem rechten Knopf klicken.

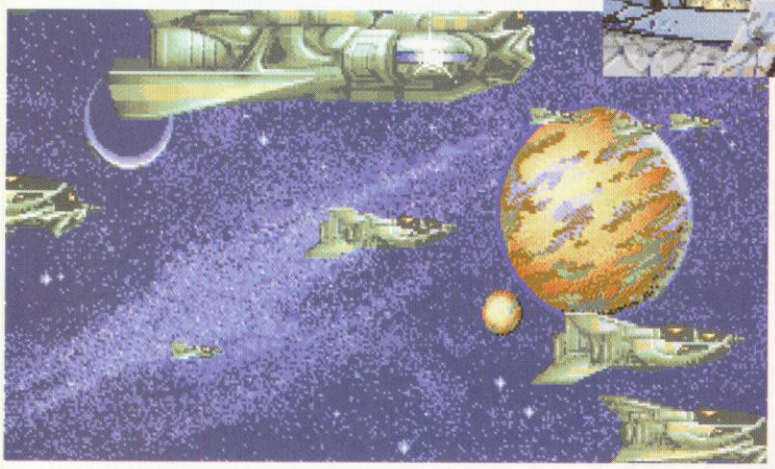
Besondere Bewegungen: Verladen in ein Transportfahrzeug; die zu verladende Einheit muß neben der Transporteinheit liegen. Man muß einen Ortswechsel von einem Feld in Richtung des Transportfahrzeugs angeben. Das ist die einzige Bewegung, die für eine Fabrik zugelassen wird. Das Verladen erfolgt nicht unmittelbar, denn es dauert eine gewisse Zeit, bis sich die Zugstrahlenbündel in Gang setzen. Zum Ausladen einer Transporteinheit muß man die gewählte transportierte Einheit über die Liste der Einheiten vorgeben und ihr eine Bewegung vorgeben (siehe obenstehende Beschreibung). Achtung: Bestimmte Einheiten unterliegen hinsichtlich ihrer Bewegungskapazität Einschränkungen!

Geschlossener Flug: Mit dieser Option läßt sich vorgeben, daß eine Einheit einer anderen, deren Bewegung bereits definiert ist, folgen muß. Bataillonspanzer oder kleine Geschwaderjäger können so zusammengestellt und in ihrer Effizienz vervielfacht werden. Sobald diese Option vorgegeben ist, müßt Ihr die führende Einheit bestimmen, der die anderen folgen. Dazu klickt Ihr auf die auf der Karte dargestellte Einheit. Solange die führende Einheit nicht feststeht, bleibt das Symbol rot. Zum Verlassen dieser Betriebsweise braucht man nur mit dem rechten Knopf zu klicken, ohne die Führungseinheit anzugeben.

Reparatur: Jede im Kampf beschädigte Einheit kann repariert werden, vorausgesetzt man parkt in unmittelbarer Nähe eines Werks. Sobald Ihr diesen Befehl gegeben habt, kommen die Techniker des

Not und Verwüstung sind die Folgen der Kampfhandlungen

Mächtige Festungen schützen die Siedler



Auch friedliche Kolonien bleiben vom Krieg nicht verschont

Wartungsdiensts aus dem Werk und beginnen mit den Reparaturarbeiten. Die Arbeiten erfolgen allmählich. Ihre Dauer hängt von der Größe des Werks und der Anzahl der Arbeiter ab. Ein Ortswechsel der Einheit beendet die Arbeiten. Tip: Die Reparaturen kosten ebenfalls Gold und Energie. Jedes Werk kann sich selbst reparieren.

Die Festungen: Die Festungen sind das Ziel Eurer Truppen und des Barons Tor Dol Kraal. Obwohl sie mit superstarken Atomreaktoren versehen sind, verfügen sie nicht über Abwehrpotential. Um eine Festung in die Hand zu bekommen (und weil keine Fahrzeuge in die Festungen gelangen können), braucht Ihr nur eine Einheit neben die Festung zu bringen und sie auf die Festung zu richten. **Wichtig:** Es siegt der Spieler, dem es gelungen ist, mindestens fünf der sieben Festungen des Systems Dominium zu erobern.

Der Hauptbildschirm: Hier werden die Einheiten gesteuert

Die Einheiten

Leistungsmerkmale der Einheiten:

Höchstgeschwindigkeit: Jedes Fahrzeug fährt oder fliegt immer mit Höchstgeschwindigkeit.

Maximale Last: Sie ermöglicht es, das Gesamtvolumen (Gold/Energie/Material) zu bestimmen, das eine Einheit mitführen kann. Bei Transportmaschinen entspricht das dem maximalen Gewicht der Einheit, die das Transportgerät mitführen kann. Ein Transport kann auch mehrere Einheiten unter der Voraussetzung aufnehmen, daß das Gesamtgewicht das maximal zulässige Gewicht nicht überschreitet.

Bei Zerstörung des Transports sind auch die mitgeführten Güter und Einheiten verloren.

Tank: maximales Fassungsvermögen, von dem natürlich die Reichweite des Fahrzeugs abhängt. Wenn das Energieniveau eines Fahrzeugs besorgniserregend tief sinkt, erscheint das Niveau in Orange oder sogar in Rot, wenn es kritisch ist. Der Energieverbrauch hängt direkt vom Gewicht der Einheit ab.

Widerstand: Das ist die Art der Panzerung und der Schutz der Einheit. Je höher dieser Parameter ist, desto besser hält das Fahrzeug dem gegnerischen Feuer stand. Wie bei einer Tankanzeige wird das schwache oder fast erschöpfte Widerstandsvermögen in Orange oder Rot angegeben.

Personal: stellt die maximale Anzahl Personen dar, die eine Einheit als Crew mitführen kann. Beim Kampf kann die Besatzung schwere Verluste erleiden. Eine Einheit ohne Personal wird als zerstört betrachtet.

Schußkraft: Von ihr hängen die Schäden ab, die dem Gegner zugefügt werden.

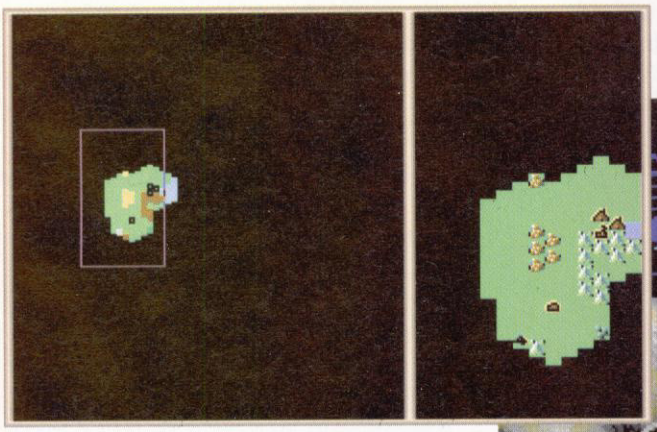
Reichweite: gibt die maximale Schußreichweite der Einheit an.

Radarreichweite: Gegnerische Einheiten, die in Asteroiden, im Gehölz, in Städten und Bergen verborgen sind, werden von Eurem Radar nicht erfaßt.

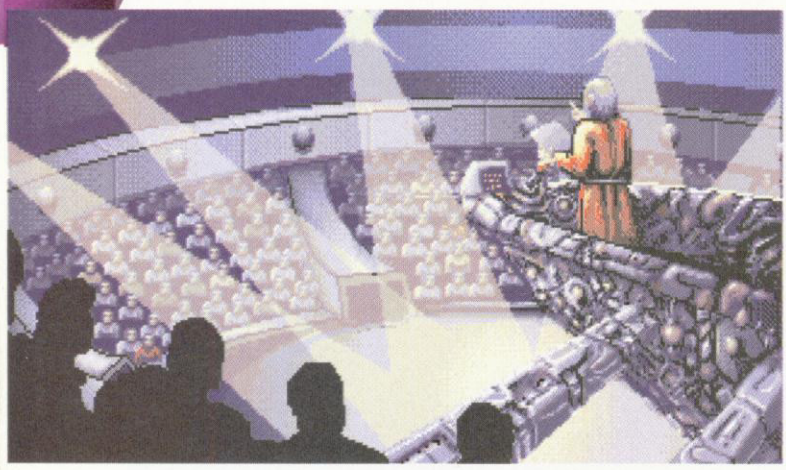
Leergewicht: ermöglicht es, das ungefähre Leergewicht der Einheit zu erfahren und festzustellen, ob sie sich leicht transportieren läßt oder nicht.

Einheiten-Typen

Der Jeep: Als ideales Aufklärfahrzeug ermöglicht es der Jeep, unbekannte Planeten zu erforschen. Er verfügt über einen Mineralstoffdetektor und über Seismographen, die in der Erkundung von Energievorräten


Die Übersichtskarte hilft bei der Orientierung

Sogar der galaktische Rat wird von Lord Kraal erpreßt



Bald sieht sich der galaktische Rat zum Eingreifen genötigt

Lord Kraal hat seine eigenen, finsteren Pläne

sehr nützlich sind. Seine Effizienz ist um so größer, je höher seine Autonomie angelegt wird. Durch seine Leichtigkeit eignet er sich besonders für Fahrten durch Wald und Gebirge. Allerdings ist er in Kampfsituationen besonders verwundbar.

Panzerfahrzeuge: Sie sind langsamer als Jeeps, jedoch unvergleichlich in ihrer Widerstands- und Vernichtungskraft. Sie sind die Waffe der Landstreitkräfte, können jedoch keine Gebirge bewältigen.

Wasser-Landfahrzeuge: Trotz ihres beachtlichen Platzbedarfs erweisen sich diese Einheiten als unleugbar nützlich. Nur sie können Flüsse durchqueren, und das sogar mit einem Werk als Last.

Die Werke: Sie sind das Herz der Wirtschaft. Montagestraßen und Ingenieure stehen zur Lieferung von Einheiten zur Verfügung, und mit denen können die Angriffe erfolgreich zurückgeschlagen werden. Die Montagekapazität ist so ausgelegt, daß nicht mehr als sechs gleichzeitige Montagestraßen möglich sind. Ein Teil des Personals kann zur Durchführung von Reparaturen an besonders stark zerstörten Einheiten ausgesendet werden.

Damit ein Werk produktionsfähig ist, muß es über Gold- und Energiequellen verfügen. Deshalb ist die Auswahl des Standorts für ein Werk immer eine heikle Angelegenheit. Um die Kosten und die Transportzeiten zu reduzieren, stehen die Werke am Ort der Gold- und Energievorkommen. Natürlich sind sie stationär, können aber trotzdem in Transporteinheiten verladen und an einen anderen Standort befördert werden. Das wird erforderlich, wenn die Energie- und Goldlager zu seiner Versorgung versiegen.

Die Weltraumjäger: Sie sind wendig, schnell und stellen das ideale Mittel zur Erforschung unbekannter Planeten dar. Nur sie können sicher durch Asteroidenfelder fliegen.

Die Fregatten: Es handelt sich hier um eine große Version der Jäger: mehr Personal, mehr Panzerung, mehr Reichweite und geringere Reisegeschwindigkeit.

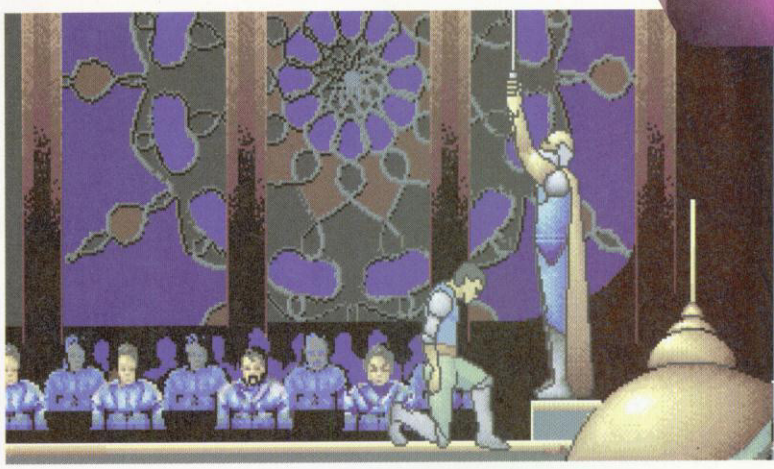
Die Stellarkreuzer: Sie sind wahrhaftige galaktische Basen und verfügen über Photonen-Superreaktoren, die ihnen eine vernichtende Feuerkraft verleihen. Normalerweise werden sie von Photonenschilden geschützt, und es kommt nur selten vor, daß sie außer Gefecht gesetzt werden. Nur ihre geringe Fluggeschwindigkeit kann ihnen zum Verhängnis werden.

Die galaktischen Transporter: Sie sind fast so groß wie eine größere Stadt und verfügen als wahrhaftige Weltraummonster über riesige Hallen, die alle beliebigen Einheiten und Raumschiffe aufnehmen können. Sie verdanken ihre Existenz zum größten Teil der neuen Theorie der amplitudenfreien Zugstrahlenbündel. Anmerkung: An Land können Weltraumfahrzeuge keine andere Bewegung durchführen als das Verladen auf einen danebenliegenden Transporter.

Bau einer Einheit

Für jede Einheit kann man aus Optionen wählen. Die Optionen betreffen die Geschwindigkeit, die Radarausrüstung, die Reichweite usw. Die Ingenieure auf Dominium befolgen die Anweisungen eines Lastenhefts für die herzustellenden Einheiten. Bedenkt, daß die Einheit um so mehr kostet, je anspruchsvoller sie ist. Nachdem Ihr auf das Bausymbol geklickt habt, ersetzt der Kontrollbildschirm der Montagestraße den Visiskop-Bildschirm. Ihr müßt jetzt die Typbeschreibung der gewünschten Maschine definieren und eventuell einen automatischen Bau (von einem zufriedenstellenden Prototyp ausgehend) starten. Mit den zwei Pfeilen unter dem Datenblatt der

Ein interstellarer Ritterorden soll für Ordnung sorgen



Ein neuer Ritter wird in den Orden aufgenommen

Einheit kann man den Typ der Einheit angeben, die hergestellt werden soll.

Technische Parameter: Anschließend muß ein genaues Leistungsprofil angelegt werden, an das sich die Dominium-Ingenieure während der Herstellungsphase halten. Die Anweisungen für die Radarausrüstung, die Bewaffnung usw. werden berücksichtigt, und für jeden Bauteil der Einheit wird ein Kostenvoranschlag aufgestellt. Alle acht Parameter lassen sich ändern. Um den gewünschten Parameter vorzugeben, muß auf das Ticket geklickt werden, das dem Parameter entspricht. Das entsprechende Ticket leuchtet auf.

Einstellungen der technischen Kenndaten: Um die Vorgehensweisen zu automatisieren und zu vereinfachen, haben die Dominium-Ingenieure ein zweifaches System entwickelt. So gibt es fünf vordefinierte Leistungsniveaus für jede der Eigenschaften. Außerdem lassen sich die Einstellungen abstimmen. Die Auswahl der fünf Niveaus erfolgt mit Hilfe der Tasten mit den Symbolen „<" und „>". Will man die Einstellungen ändern, helfen zwei andere Tasten. Die beiden Tasten befinden sich unten in der Tabelle und tragen die Zeichen „<<" oder „>>".

Die Produktion: Die letzte Formalität vor dem Beginn der Produktion ist die Annahme des Kostenvoranschlags, den die Werksingenieure unterbreiten. Er berücksichtigt die Preise für Rohstoffe, die erforderlichen technischen Spezialitäten, die Größe der geplanten Baustelle (nicht vergessen, daß ein Stellartransporter so groß wie eine Stadt ist!). Den Kostenvoranschlag kann man mit dem zur Verfügung stehenden Gesamtbudget vergleichen. Um den Kostenvoranschlag zu akzeptieren, klickt man auf das Feld OK. Beim Versuch, den Bau einer Einheit zu starten, deren Kosten die Finanzmöglichkeiten überschreiten, wird das Vorhaben unterbunden. Um auf den Bau dieser Einheit zu verzichten, drückt man auf CANCEL. Anmerkung: Wahrscheinlich werdet Ihr mehrmals versuchen müssen, bevor sich ein Fahrzeug findet, das bei jedem Typ (Jeep, Panzer usw.) den besten Kompromiß darstellt. Aber die Ingenieure schlagen immer vor, die Konfiguration des zuletzt hergestellten Fahrzeugs beizubehalten, wenn man für dieses Fahrzeug MEMO zur Abspeicherung eingegeben hat. Gegebenenfalls ändert Ihr dann dieses Fahrzeug.

Die Baustelle: Die Dauer der Herstellung hängt direkt von der herzustellenden Einheit und von der Größe des Werks ab. Ein Werk kann gleichzeitig nur sechs Einheiten herstellen, wobei außerdem die sechs Plätze neben dem Werk frei sein müssen. Ein Platz ist zur Aufnahme einer Baustelle frei, wenn er von keiner Einheit besetzt ist und nicht aus Wasser, Bergen oder Städten besteht. Die Einrichtung der Baustellen erfolgt um das Werk herum gegen den Uhrzeigersinn. Die erste Baustelle liegt im Nordwesten des Werks. Das Fortschreiten einer Baustelle wird auf dem Bildschirm durch verschiedene Aspekte der Baustelle dargestellt.

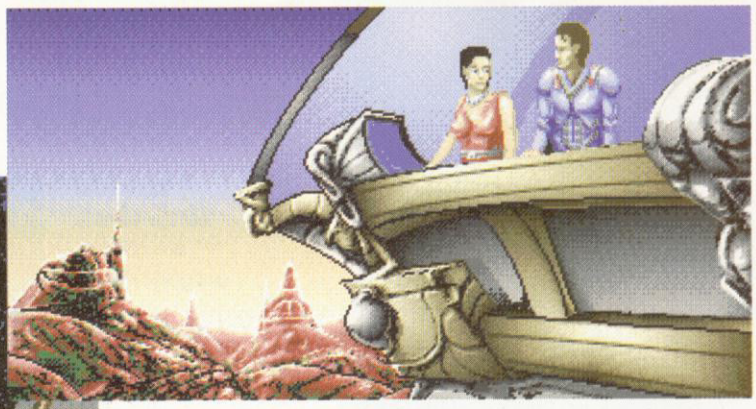
Die Geländeformen: Jeder Planet des Systems Dominium verfügt über seine eigenen klimatischen und geologischen Bedingungen. Die Umgebungen können sehr unterschiedlich sein: Wasser, vulkanisch, Wüsten.

Die Reliefs solcher Berge oder Eisblöcke sind Hindernisse, die nur Jeeps überwinden können. Außer den Land-Wassertransportern kann keine Einheit Wasserflächen durchqueren. Wenn eine Einheit während einer programmierten Bewegung auf einen Berg, einen Fluß oder das Meer gerichtet ist, bleibt sie stehen. Informiert Euch und wartet auf weitere Anweisungen. Wälder,

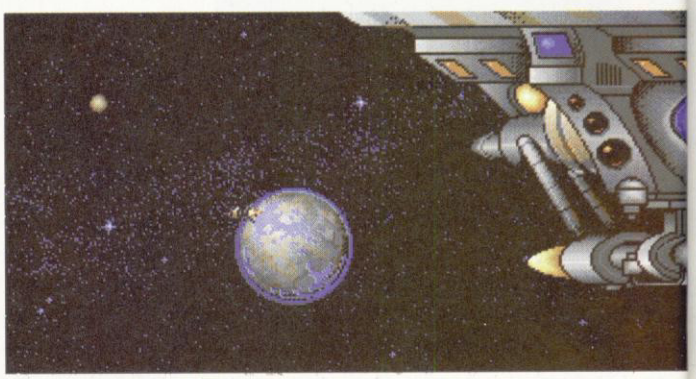
Noch scheint Lord Kraal Herr der Lage zu sein

Andernorts werden finstere Ränke geschmiedet

Auch ein junger Ritter sollte nicht unterschätzt werden



Auf Dominium sitzt eine schöne Prinzessin auf dem Herrscherthron



Die verheerenden Waffen der Invasoren vermögen ganze Planeten zu zerschmettern

Städte und Berge bieten ausgezeichneten Schutz vor Radarerfassung. Die Einheiten in bewaldeten Gegenden können vom Feind nicht entdeckt werden. Manchmal ist es für Eure Einheiten günstiger, verborgen zu bleiben und auf den besten Moment zum Eingreifen zu warten.

Das All und Stellarmaschinen: Die Karte des Alls wird zugänglich, sobald eine Eurer Weltraumeinheiten die Planetenumlaufbahn verlassen hat.

Der Abflug: Wenn die aktive Einheit ein Weltraumgefährt ist, sind die Optionen Landen und Abfliegen zugänglich. Das Abfliegen erlaubt der Einheit, auf eine Umlaufbahn um ihren Herkunftsplaneten zu gehen. Von dort kann sie ins All fliegen. Wie bei den Landeinheiten ist eine Erkundungsphase erforderlich: Der Baron ändert die Bahnen der Nachbarplaneten, so daß die Flugkarten ständig aktualisiert werden müssen.

Das Landen: Um auf einem Planeten zu landen, muß eine Einheit auf die Umlaufbahn des Planeten gehen. Dann müßt Ihr auf das der Landeanfrage entsprechende Symbol klicken. Die Bestimmung des Landeorts ist willkürlich, außer wenn eine Einheit angegeben wurde, zu der das Raumschiff stoßen muß. In diesem Fall landen die Raumschiffe im Uhrzeigersinn rund um die angegebene Einheit, der gewählte Ort darf jedoch weder eine Wasserfläche, noch eine Baustelle, noch ein Fahrzeug sein. Bewaldete, bergige und Stadtregionen sind ebenfalls zum Landen ungeeignet.

Die Asteroiden: Asteroidwolken ermöglichen es den Stellarjägern, sich zu verbergen und allen Erfassungsmitteln zu entgehen.

Kämpfe

Das Aggressivitätsniveau Eurer Truppen: Jede Einheit kann Anweisungen über das Kampfverhalten gegenüber dem Feind erhalten. Es gibt drei Hauptoptionen, die jederzeit geändert werden können.

- **Bedingungslose Vorgehensweise:** Befehl, bis zum Ende zu kämpfen.
- **Bedingte Vorgehensweise:** Befehl zum Kämpfen und zum Rückzug im Falle großer Schäden. Die Einheit versucht in diesem Fall, sich vom Schlachtfeld zu entfernen und zum nächstgelegenen Reparaturwerk zu gelangen.
- **Abwartende Vorgehensweise:** Befehl, keinen Kampf aufzunehmen. Diese Anweisung kann sehr nützlich sein, wenn eine Einheit in einem Wald oder in einer Asteroidwolke verborgen ist und dem Feind ihre Anwesenheit nicht preisgeben soll.

Die Auswahl einer dieser drei Verhaltensweisen erfolgt durch Klicken auf das Ticket der Einheit. Die visuelle Darstellung der Einheit gibt direkt die übertragenen Anweisungen wieder.

Per Voreinstellung tendieren die Einheiten zum Kämpfen, ohne die eventuell vom Feind verursachten Schäden zu berücksichtigen. Das Risiko einer unwiderruflichen Zerstörung ist daher sehr groß. Indem Ihr einmal auf das Ticket der aktiven Einheit klickt, greift sie an, solange ihr Zustand es erlaubt, und unterbricht den Kampf, wenn sie einen schweren Treffer einsteckt. Durch erneutes Klicken auf das Ticket geht die Einheit in die Wartebetriebsweise über und nimmt nicht mehr am Kampf teil. Ein Klick auf das Ticket einer wartenden Einheit versetzt sie wieder in bedingungslose Kampfbetriebsweise.

Manuelles oder automatisches Zielen: Bei Kämpfen können die Einheiten das Ziel ihrer Schüsse bestimmen. Per Default handelt es sich dabei um die nächstgelegene feindliche Einheit. Jedoch kann durch Aktivieren des Symbols „Manuelles Zielen" die gegnerische Einheit vorgegeben werden, auf die die Einheit zu zielen hat. Sobald Ihr den Befehl „Manuelles Zielen" drückt, beginnt die Einheit zu blinken und wartet, bis das gewünschte Ziel angegeben wird. Mit dieser Option können Schüsse auf

Ein junger Ritter wird zum fernen Dominium-System ausgesandt

Laden und Speichern leicht gemacht. In diesem Screen ist alles nur einen Mausklick entfernt

eine gegnerische Einheit gelenkt werden, die stärker als die anderen oder in schlechtem Zustand ist. Das ganze wird mit der Regelung des Agressivitätsniveaus kombiniert. Sobald die gewünschte gegnerische Einheit zerstört ist, erhält die Einheit wieder Aktionsfreiheit und funktioniert erneut im Automatikbetrieb. In der manuellen Betriebsweise ermöglicht es das Drücken des Symbols „Manuelles Zielen", das Zielobjekt zu wechseln.

Ablauf eines Kampfs: Gewisse Faktoren wirken sich auf den Ablauf und den Ausgang eines Kampfs aus, zum Beispiel Schußdistanz, Schußleistung und Zustand der Gegner. Eine von einem gegnerischen Projektil getroffene Einheit verzeichnet eine Verminderung ihrer Widerstandskraft und/oder Personalverluste. Auch ihre Schußleistung sinkt.

Abspeichern und Laden

Der Befehl „Optionen" ermöglicht den Zugang zur Kommandobrücke von Dominium und zu den lebenswichtigen Funktionen. Das Spiel geht automatisch auf den Pause-Zustand über.

A **Toneffekte:** können unterbrochen werden, oder der Tonstreifen des Spiels wird wieder eingeschaltet.

B **Auswahl Abspeichern/Laden:** nach dem Typ Operation einzustellen, der durchgeführt werden soll.

C **Life Support Container:** Die sechs Tiefkühlbehälter enthalten gespeicherte Spielstände, ermöglichen es also, maximal sechs Partien abzuspeichern oder zu laden.

Save: Bei Spielbeginn sind die Behälter leer. Das zeigt an, daß nichts abgespeichert wurde. Zum Abspeichern einer Partie muß auf der Steuertafel auf einen der Behälter geklickt werden. Das Abspeichern erfolgt auf der Festplatte oder einer leeren, zuvor formatierten Diskette, die nicht schreibgeschützt sein darf. Wenn das Abspeichern richtig durchgeführt wurde, liegt anschließend ein Galaxisritter im Behälter. Im Laufe einiger Partien füllen sich die Behälter, bis sie alle besetzt sind. Soll anschließend noch eine Partie abgespeichert werden, geht das nur, indem eine andere Speicherung überschrieben wird, die dann für immer verloren ist. Bestätigt wird die Absicht zum Speichern, indem erneut auf einen der Behälter geklickt wird.

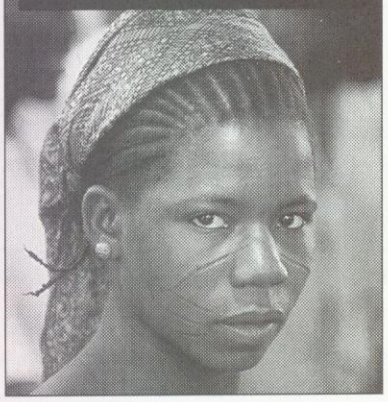
LOAD: Laden einer Partie. Um eine bereits auf der Diskette abgespeicherte Partie zu laden, muß sie neu aktiviert werden, indem man auf den entsprechenden Behälter klickt. Achtung! Das Laden einer abgespeicherten Partie zerstört die laufende Partie. Auch hier muß man durch Klicken auf einen Behälter bestätigen.

D **Quit:** Die Ausgangsschleuse ermöglicht es, das Spiel zu verlassen und entweder zum System oder zum Büro zurückzukehren.

Spielen mit einem Partner

Wenn ein serielles Kabel zwischen zwei Computern installiert ist, schlägt das Programm eine Partner-Betriebsweise vor. Entscheidet man sich für diese Option, dann muß man gegen einen anderen menschlichen Gegner und gegen zwei Barone kämpfen, die vom Computer gesteuert werden. Ansonsten bleibt das Spiel gleich. Nur die Auswahl des Zielobjekts wird anders gehandhabt: Hier kann man nämlich mehrere Schüsse miteinander konzentrieren oder auf die Einheiten des anderen Spielers und der Barone verteilen.

„Armut ist weiblich"



- Frauen stellen die Hälfte der Menschheit, leisten zwei Drittel aller Arbeitsstunden, erhalten aber nur ein Zehntel des Welteinkommens.
- Frauen produzieren bis zu 80% der Grundnahrungsmittel in der Dritten Welt und arbeiten in Erntezeiten 18 Stunden täglich.
- Sie sind vielfach die Ernährerinnen der Familien, zuständig für Feldarbeit, Wasser, Brennholz, Gesundheit und Ausbildung der Kinder.

Die Deutsche Welthungerhilfe unterstützt Frauen in Afrika, Asien und Lateinamerika durch Beratung und Ausbildung, Zugang zu Krediten und Wasserversorgung. Bitte helfen auch Sie durch Ihre Spende.

Spendenkonto Sparkasse Bonn: 111

Einzahlungen bei allen Postämtern, Sparkassen und Banken.

DEUTSCHE WELTHUNGERHILFE

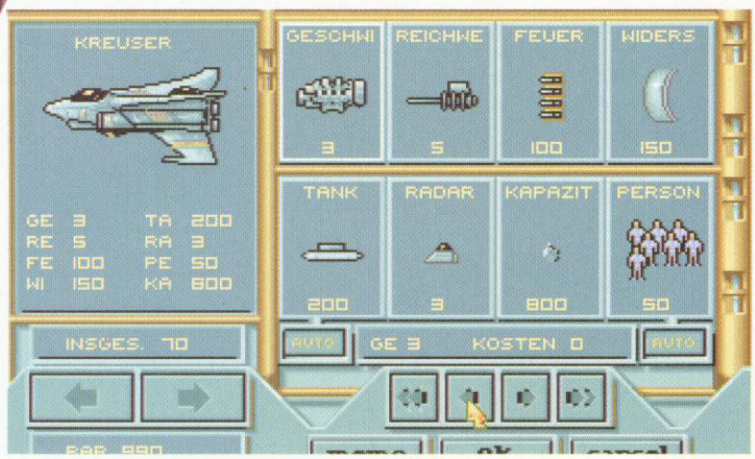
Deutsche Welthungerhilfe · Adenauerallee 134
53113 Bonn · Tel. (02 28) 22 88-0

Ja, ich möchte Frauen stärken. Bitte schicken Sie mir Informationen zu Ihren „Frauenförderungsprogrammen". 1/96

Name:

Straße:

PLZ/Ort:



Der Produktionsscreen: Wie soll die nächste Einheit aussehen?

Sonderfälle: Die beiden Spieler müssen die gleiche Stellarzahl vorgeben, sonst startet das Spiel nicht. Beim Laden müssen die beiden Spieler die Partien laden, die einander entsprechen.

Tips zum Einstieg

- Laßt schnell die Einheiten bauen, mit denen Planeten oder das Sonnensystem erforscht werden können: Jeeps und Jäger.
- Verleiht ihnen eine große Autonomie, so daß sie möglichst große Gebiete erforschen.
- Sucht nach den idealen Standorten für zukünftige Werke: Die Standorte sollten Gold- und Energiequellen haben und in der Nähe einer Stadt liegen, so daß Personal je nach Entwicklung der Kapazitäten eingestellt werden kann. Bringt auch die anderen Werke in den Transportmitteln hierher.
- Baut einen neuen Standort mit mindestens zwei nebeneinanderliegenden Werken, so daß sie ihre Ressourcen und ihr jeweiliges Potential teilen. Die beste Aufstellung ist die, bei der die Werke nebeneinander liegen.
- Vermeidet es, zurückgezogen zu bleiben. Auch wenn Ihr mit Eurer Entwicklung zufrieden seid, solltet Ihr nicht vergessen, daß das Ziel darin besteht, mindestens fünf der Reaktoren der verschiedenen Planeten von Dominium ausfindig zu machen und sie in die Gewalt zu bekommen. Während Ihr Euch harmonisch entwickelt, fallen die Truppen des Barons bestimmt in die anderen Orte ein.
- Verbergt Eure Einheiten in den Wäldern oder Asteroidwolken. Sie können vom Feind nicht ausfindig gemacht werden, informieren Euch jedoch über sein Vorankommen. Verwendet diese Einheiten, um den feindlichen Streitkräften Fallen zu stellen.
- Baut lieber gleich ein Werk mit großer Lagerkapazität und großer Belegschaft.
- Sobald Ihr eine Festung mit einem der Reaktoren ausfindig gemacht habt, stellt sicher, daß sie in der Nähe über freundliche Streitkräfte in ausreichender Anzahl verfügt, um einen eventuellen Angriff des Feindes zurückzuschlagen. Die Geheimdienste des gemeinen Barons sind äußerst effizient.
- Konzentriert Euch nicht auf eine Region oder eine Einheit. Es ist wichtig, ja sogar lebenswichtig für den Erfolg, daß alle Einheiten ständig in Aktion bleiben: Sucht nach Standorten, Schutz für Eure Werke oder Deckung für Eure Transporte, die laufende Produktion usw.

Der böse Lord schmiedet seine Ränke

Mögliche Probleme

Problem: Das Spiel blockiert komplett, die Planeten-Kontrollbildschirme öffnen und schließen sich.

Lösung: Eine Identifikationsfrage zu Beginn des Spiels wurde nicht richtig beantwortet.

Problem: Auf dem Hauptbildschirm des Spiels scheint der Cursor keine Wirkung mehr zu zeigen.

Lösung: Es wurde ein spezieller Befehl des Spiels aktiviert (Bewegung, Auswahl eines Ziels usw.), und das Programm erwartet eine präzise Aktion, um fortzusetzen. Ein leuchtendes oder blinkendes Symbol bestätigt diese Diagnose (lest die Erklärung des betroffenen Befehls nach).

Problem: Die Einheiten reagieren nicht auf Ortswechsel-Befehle.

Lösung: Prüft nach, ob die Einheiten noch genug Kraftstoff und Personal haben.

Problem: die Meldung „not enough memory" = „ungenügend Speicherplatz" erscheint beim Starten des Spiels, und es kann nicht gestartet werden.

Lösung: Überprüft, ob residente Programme oder virtuelle Platten installiert sind. Ausführlichere Informationen zu diesem Thema finden sich in der Gebrauchsanweisung des Computers und des Betriebssystems.

Problem: Die Maus reagiert nicht.

Lösung: Ist der Maustreiber geladen? Lest in der Gebrauchsanweisung des Computers oder im DOS-Handbuch nach, und verschafft Euch Gewißheit.

Credits

Originalkonzept:	Eric Dubreuil
Produktleitung:	Elliot Grassiano
Produkt-Manager:	Olivier Roge
Design:	Eric Dubreuil, Olivier Roge, Pierre Fallard, Olivier Grassiano
Leitung Programmierung:	Eric Dubreuil
Programmierung:	Franck Quero, Jean-Paul Mari
Grafik & Animationen:	Pierre Fallard
Cover-Artwork:	F Delavier
Sound und Musik:	Didier Goldberg
Storyboard u. Handbuch:	Olivier Roge

Der gnadenlose Wettlauf um die Führung hat begonnen

GIER MACHT INTRIGEN

INKLUSIVE MIKROPHON

TOTALLY VOICE ACTIVATED, TOTALLY INTERACTIVE.

EXCITING GAMES WITHIN A GAME

Unverbindliche Preisempfehlung 49,95 DM

VIRTUAL CORPORATION™

VOICE ACTIVATED ENVIRONMENTS

TRAVEL TO MULTIPLE SITES

Virtual Corporation versetzt Sie in eine kaltblütige und rauhe Welt, in der nur die Starken überleben. In dieser, nicht allzu fernen Zukunft, realisieren neue Computertechnologien visionäre Dimensionen. Alles ist vernetzt.

Werden Sie Präsident von Pogodyne Systems, dem einflußreichsten und mächtigsten Internet-Giganten. Ein atemberaubendes Spiel um Macht und Erfolg beginnt!

Sie starten auf der untersten Stufe der Karriere-Leiter und kämpfen sich an die Konzernspitze vor. Aber, seien Sie wachsam, denn es ist ein harter Weg! Behaupten Sie sich gegen Intrigen, eingefahrene Strukturen und falsche Freundschaften. Spionage und ständige Überwachung sind eine permanente Bedrohung. Ziehen Sie geschickt an den Fäden, die sich bieten. Schließen Sie Allianzen in dieser virtuellen Welt, die Ihnen nach oben helfen. Aber Vorsicht: Niemand ist sicher und nichts ist wie es scheint! Ihr Schicksal hängt von Ihrem eigenen Geschick, Einfühlungsvermögen und dem nötigen Maß Skrupellosigkeit ab.

Microforum Virtual Corporation, das erste sprachgesteuerte Spiel für Windows®95 auf CD-ROM und komplett in deutsch. 32-Bit Power für ein beispielloses Echtzeit-Interaktions-Szenario.

Dank modernster Sprach-Technologie ist kein Sprachtraining erforderlich. Die Verständigung mit den Akteuren erfolgt einfach per mitgeliefertem Mikrofon (Tastatur optional).

Systemanforderungen: Windows®95, 486DX/50, 8 MB RAM, Maus, schnelle SVGA-Grafikkarte (640*480 256 Farben), Windows®95 unterstützte Soundkarte, DoubleSpeed CD-ROM Laufwerk.

Komplett in deutsch

Ab Mai '96 im Handel erhältlich!

Microforum®

ein echtes 32bit spiel für Windows® 95

GUTE SOFTWARE PREISWERT!

TopWare®

Artwork: digital publishing

TopWare CD-Service AG · Markircher Str. 25 · 68229 Mannheim · Tel.: 0621-4805-0 · Fax: 0621-4805-200

Ich hab' zwar keine Freunde. Aber die schwören auf White Label.

PC
CD-ROM

DEUTSCHE
VERSIONEN!

Virgin INTERACTIVE entertainment

Jetzt auf White Label:

Star Trek Judgment Rites und Nascar Racing für magere **29,95***

Kyrandia 3 und Creature Shock für noch magerere **24,95***

* Unverbindliche Preisempfehlung.

HOTLINE 040/391113 · INTERNET www.vie.co.uk/vie

© 1994 Argonaut Software. ® & © 1993 Paramount Pictures. All rights reserved. STAR TREK and U.S.S. Enterprise are Trademarks of Paramount Pictures. © 1993 Interplay Productions Ltd. © 1994 Papyrus Design Group, Inc. All rights reserved. NASCAR Racing is officially licensed by NASCAR ©.Westwood Studios, Inc. All rights reserved. Kyrandia™ ist ein Markenzeichen von Westwood Studios Inc. © 1994. ® 1995 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin ist ein eingetragenes Warenzeichen von Virgin Enterprises, Ltd.